



质感篇

动漫大图鉴

C·C 动漫社 编著



技法讲解
+
图鉴素材
的超级组合!

中国青年出版社



超级 动漫大图鉴

质感篇

C·C 动漫社 / 编著



中国青年出版社

律师声明

北京市邦信律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关严厉打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyp_law@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

超级动漫大图鉴·质感篇 / C·C 动漫社编著. —北京：中国青年出版社，2013.5

(超级动漫大图鉴)

ISBN 978-7-5153-1546-1

I. ①超… II. ①C… III. ①动画—绘画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 068306 号

超级动漫大图鉴——质感篇

C·C 动漫社 / 编著

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电话：(010) 59521188 / 59521189

传真：(010) 59521111

企划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：白 静

责任编辑：易小强 刘冰冰

助理编辑：柳 玉

封面设计：六面体书籍设计 彭 涛 穆 地

封面绘制：张 怡

印刷：中国林业出版社印刷厂

开 本：889 x 1194 1/16

印 张：22.5

版 次：2013 年 6 月北京第 1 版

印 次：2013 年 6 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1546-1

定 价：55.00 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如需其他问题请访问我们的网站：<http://www.lion-media.com.cn>

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体

封面用字包括：方正胖娃简体

前言

绘制漫画时，单纯描绘角色的外形，并不能展现出角色的特质，要使角色跃然纸上，还需要对其质感有一定的了解和认识。对一个画手来说，懂得如何从质感上展现所见和所绘非常重要。质感就像是画面的灵魂一般，可以使画面栩栩如生，向读者传达情绪层面的内容。

对物体质感的表现，被看作是漫画绘制进阶的必要阶段，质感表现的训练所涉及的范围几乎囊括了艺术的全部基础领域。质感的表现是一种正式的艺术创作，它可以表现世界上的任何事物，甚至是思想、概念、态度、感情、幻想、象征等抽象形式。质感主要依靠笔触、线条和色调的对比变化来表现，不同的物体有不同的表现方法。

本书分为七章，从要表现质感所用的工具着手，介绍如何使用不同漫画工具制造出不同的质感效果，并结合技法知识对漫画的绘制进行进一步讲解。本书分章节介绍了人物和物品的质感表现，并将两者结合，讲解了人物和物品进行材质转换后的质感表现方式，使读者对质感有更进一步的认识。同时书中也讲解了绘制时需要注意的知识点，方便读者更好更快地掌握漫画质感表现的要点。还介绍了一些常见自然元素如水、冰雪、火、雷电、风等的绘制教程，颇具新意。最后，本书将所有知识点结合起来，讲解了场景的质感表现，使读者学习到漫画中传达情绪的表现技巧。另外，本书还安排了精美的图例展示供大家学习参考。

如果你绘制出来的画面不是自己想要的质感效果，如果你绘制角色的服饰、色彩不能生动传神，如果你绘制的围绕角色的气氛和用作背景的风景存在感出现偏差，就翻开本书，和我们一起学习如何正确地表现质感吧！



● 目录 Contents



Chapter1 质感及其表现方法

| | |
|-----------------|----|
| 1. 表现材质的三个基本要点 | 10 |
| 1.1 素材感 | 10 |
| 1.2 材质感 | 11 |
| 1.3 质感 | 12 |
| 2. 表现材质的方法 | 13 |
| 2.1 通过线条表现材质 | 13 |
| 2.2 通过色调表现材质 | 14 |
| 2.3 通过明暗表现材质 | 15 |
| 3. 利用铅笔表现质感 | 16 |
| 3.1 铅笔的选择方法 | 16 |
| 3.2 铅笔笔触的种类与运用 | 17 |
| 3.3 铅笔的质感表现 | 19 |
| 4. 利用蘸水笔表现质感 | 23 |
| 4.1 蘸水笔的选择方法 | 23 |
| 4.2 蘸水笔笔触的种类与运用 | 24 |
| 4.3 蘸水笔的质感表现 | 26 |
| 5. 利用网点表现质感 | 30 |
| 5.1 网点的分类 | 30 |
| 5.2 网点的使用方法 | 31 |
| 5.3 网点的质感表现 | 33 |

Chapter2 人物的质感表现

| | |
|----------------------|----|
| 1. 具有质感美的人物肖像 | 38 |
| 1.1 体现眉眼瞳孔纹路和睫毛的弯翘状态 | 38 |
| 1.2 表现出鼻子的立体感 | 40 |
| 1.3 耳朵细节的漫画式简化 | 41 |
| 2. 飘逸的头发 | 42 |
| 2.1 表现头发的质感 | 42 |
| 2.2 表现头发的状态 | 45 |
| 2.3 特殊情况下头发的质感表现 | 47 |
| 3. 柔软的身体与硬朗的身体 | 49 |
| 3.1 女性身体的质感表现 | 49 |
| 3.2 男性身体的质感表现 | 53 |
| 4. 用硬朗的线条表现身体的骨感 | 57 |
| 4.1 骨感的表现 | 57 |
| 4.2 女性的骨感表现 | 58 |
| 4.3 男性的骨感表现 | 59 |
| 4.4 纤细人物的漫画质感表现 | 60 |
| 5. 用松软的线条表现身体的肉感 | 65 |

| | |
|-----------------|----|
| 5.1 赘肉的质感表现 | 65 |
| 5.2 女性的肉感表现 | 66 |
| 5.3 男性的肉感表现 | 67 |
| 5.4 肥胖人物的漫画质感表现 | 68 |

Chapter3 服饰的质感表现

| | |
|------------------|----|
| 1. 利用线条表现服饰的材料质感 | 74 |
| 1.1 轻纱 | 74 |
| 1.2 棉布 | 75 |
| 1.3 呢子面料 | 76 |
| 1.4 真皮与皮革 | 77 |
| 1.5 毛 | 78 |
| 2. 增加服饰的可观赏性 | 80 |
| 2.1 给布料增加花纹和花边 | 80 |
| 2.2 表现布料的色调 | 81 |
| 2.3 服饰的漫画质感表现 | 82 |
| 3. 绘制盔甲 | 85 |
| 3.1 盔甲的材质 | 85 |
| 3.2 表现盔甲的光影色调 | 87 |
| 3.3 盔甲的漫画质感表现 | 88 |

Chapter4 运动状态下人物的整体质感表现

| | |
|------------------------|-----|
| 1. 利用线条表现人体的运动状态 | 92 |
| 1.1 利用平行速度线表现人物的行走和奔跑 | 92 |
| 1.2 利用垂直速度线表现人物的跳跃 | 95 |
| 1.3 利用曲线表现人物的扭转 | 96 |
| 1.4 利用短线条表现人物的速度 | 98 |
| 2. 运动状态下的服装质感表现 | 99 |
| 2.1 行走时衣角会跟随动作微微摆动 | 99 |
| 2.2 奔跑时衣服会向后飞起 | 101 |
| 2.3 翻滚跳跃方向的不同衣服会有不同的状态 | 103 |
| 2.4 旋转时衣袖会跟随人体转动的方向转动 | 105 |
| 2.5 飞翔时服饰根据风向产生变化 | 107 |

Chapter5 物品的质感表现

| | |
|------------------|-----|
| 1. 石质 | 110 |
| 1.1 表现石头的外形构造 | 110 |
| 1.2 石头的色调变化 | 111 |
| 1.3 与角色有关的石质道具表现 | 112 |

● 目录 Contents

| | |
|----------------------|------------|
| 1.4 人雪与石质的材质转换 | 113 |
| 1.5 利用漫画手法表现山石的质感 | 114 |
| 2. 骨质 | 119 |
| 2.1 表现骨骼的硬度 | 119 |
| 2.2 骨质的特殊外形及变化 | 120 |
| 2.3 与角色相关联的骨质道具的质感表现 | 121 |
| 2.4 人物与骨质的材质转换 | 122 |
| 2.5 利用漫画手法表现骨头的质感 | 123 |
| 3. 塑料 | 128 |
| 3.1 表现塑料的可塑性 | 128 |
| 3.2 与角色相关联的塑料道具的质感表现 | 129 |
| 3.3 人物与塑料的材质转换 | 130 |
| 3.4 利用漫画手法表现塑料袋的质感 | 131 |
| 4. 金属 | 135 |
| 4.1 突出金属的光感度 | 135 |
| 4.2 金属的色调变化 | 136 |
| 4.3 与角色相关联的金属道具的质感表现 | 137 |
| 4.4 人物与金属的材质转换 | 138 |
| 4.5 利用漫画手法表现金属剑的质感 | 139 |
| 5. 绢丝 | 144 |
| 5.1 表现绢丝的柔软度 | 144 |
| 5.2 体现绢丝的纹路 | 145 |
| 5.3 与角色相关联的绢丝道具的质感表现 | 146 |
| 5.4 人物与绢丝的材质转换 | 147 |
| 5.5 利用漫画手法表现丝绸长裙的质感 | 148 |
| 6. 玻璃 | 153 |
| 6.1 突出玻璃的通透感 | 153 |
| 6.2 玻璃的色调变化 | 154 |
| 6.3 与角色相关联的玻璃道具的质感表现 | 155 |
| 6.4 人物与玻璃的材质转换 | 156 |
| 6.5 利用漫画手法表现玻璃球的质感 | 157 |

Chapter6 自然物的质感表现

| | |
|-------------------|------------|
| 1. 水 | 162 |
| 1.1 表现水的波纹 | 162 |
| 1.2 水的状态变化 | 163 |
| 1.3 水的动态表现 | 164 |
| 1.4 与角色相关联的水的质感表现 | 166 |
| 1.5 人物与水的材质转换 | 167 |
| 1.6 利用漫画手法表现水的质感 | 168 |
| 2. 冰雪 | 173 |
| 2.1 表现冰的坚硬 | 173 |

| | |
|--------------------|------------|
| 2.2 表现雪花的轻柔 | 174 |
| 2.3 与角色相关联的冰雪的质感表现 | 175 |
| 2.4 人物与冰雪材质的转换 | 176 |
| 2.5 利用漫画手法表现冰雪的质感 | 177 |
| 3. 火焰 | 182 |
| 3.1 表现火焰的炙热感 | 182 |
| 3.2 火焰的状态变化 | 183 |
| 3.3 火焰的动态表现 | 184 |
| 3.4 与角色相关联的火焰的质感表现 | 186 |
| 3.5 人物与火焰材质的转换 | 187 |
| 3.6 利用漫画手法表现火焰的质感 | 188 |
| 4. 雷电 | 193 |
| 4.1 表现雷电的速度感 | 193 |
| 4.2 雷电的状态变化 | 194 |
| 4.3 雷电的动态表现 | 195 |
| 4.4 与角色相关联的雷电的质感表现 | 196 |
| 4.5 人物与雷电的材质转换 | 197 |
| 4.6 利用漫画手法表现雷电的质感 | 198 |
| 5. 风 | 203 |
| 5.1 表现风的状态 | 203 |
| 5.2 利用参照物表现风的方向和强弱 | 205 |
| 5.3 与角色相关联的风的质感表现 | 206 |
| 5.4 人物与风的材质转换 | 207 |
| 5.5 利用漫画手法表现风的质感 | 208 |

Chapter7 场景的质感表现

| | |
|-------------------------|------------|
| 1. 利用光影表现气氛 | 214 |
| 1.1 关于光与影 | 214 |
| 1.2 人物的光影 | 215 |
| 1.3 物品的光影 | 217 |
| 1.4 场景的光影 | 219 |
| 2. 利用多种手法表现场景的气氛 | 221 |
| 2.1 表现场景气氛 | 221 |
| 2.2 表现明快氛围的山野 | 222 |
| 2.3 表现压抑氛围的狭窄小屋 | 227 |
| 2.4 表现紧张氛围的比赛现场 | 232 |
| 2.5 表现热烈氛围的演唱会 | 237 |

| | |
|-------------|------------|
| 参考图鉴 | 242 |
|-------------|------------|

本书的使用说明

● 绘制工具的选择和介绍

从如何选择工具，到对应质感所需要使用的工具的介绍，从最基本的着手教你做好准备工作。



● 丰富的知识点讲解

通过从最基础的质感构成到复杂的质感表现的讲解，让学习一步到位。

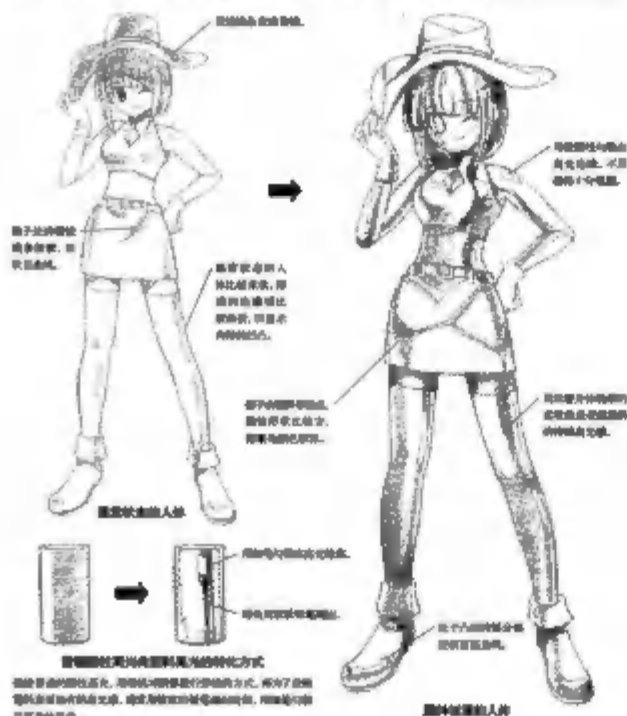


■ 详尽的质感表现图例

通过详尽而逼真的质感图例表现，让知识一目了然，不再枯燥乏味。

● 3.3 人物与塑料的材质碰撞

由于有赖内厚壁性硬化, 所以在本试验管制制管制品管壁厚度比管中可加厚一倍。故制管器从管料中抽出时, 管壁厚度加倍。



130

● 4.5 人与自然的和谐相处

就其内容而言并不复杂, 在开始成为自己时, 可以带人物作为一个整体, 在开始的基础上可以颜色的颜色



107

● 质感表现的绘制流程

通过呈现细致的质感表现流程,使读者能够一边学习技法一边实际操作。



12



194



Chapter 1

质感及其表现方法

我们在绘制漫画的过程中常常需要表现物体的质感,但应该如何在黑白的漫画中表现物体的质感呢?下面大家就来一起学习一下物体质感的表现方法吧!



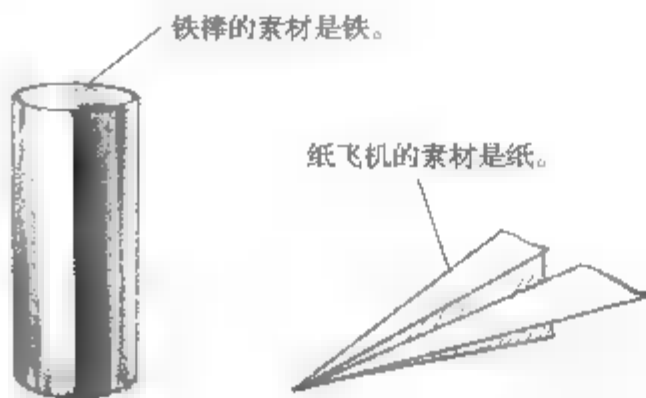


表现材质的三个基本要点

如果想要全方位表现所描绘的物体，就会涉及到物体的材质表现，而材质由三个基本要点组成，下面我们一起来学习一下这三个基本要点吧！

1.1 素材感

素材感就是指物体是由什么材料组成的，这是人眼观察物体的第一感受，在绘画的时候，我们首先就是要看清楚物体的素材。



素材的含义

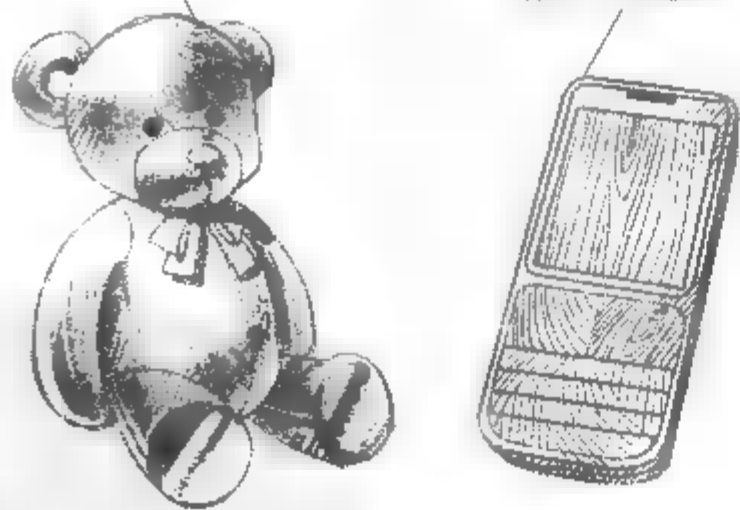
素材是捕捉物品质感的最基本的要点，换句话说素材就是组成物体的原材料，是观众看到画面的第一感受。



不同素材表现

在我们的印象中，衣服通常是由布或者棉毛等较柔软的素材构成的，但是一些特殊的衣服却并非如此，如连环甲就是由细的金属丝构成的。素材只体现了其自身的特性，与物体是什么形状的没有关系。

通常手机都不是木质外壳的，用木质表现手机会使其看起来更像是手机的模型。



不准用的素材表现

素材感与观众的既有概念有关，如果素材的表现与观众的既有概念有冲突，有可能会让人疑惑的情况。



表现素材的差异性

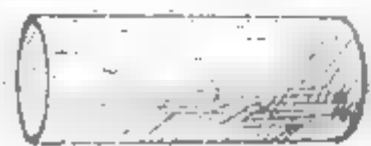
与常规思维有出入的素材会带来表现层面上的差异感，但也是这种差异感能给所绘制的物品注入一些奇幻的新元素。

● 1.2 材质感

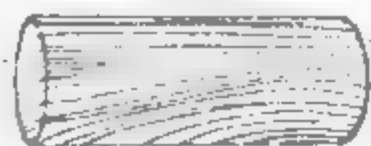
材质感就是构成物体的材料通过物体表面表现出来的一些状态，凹凸、粗糙、光滑、柔软、脆弱等，都是物体的材质感的体现。



金属材质

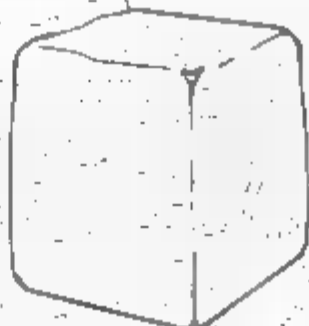


石膏材质

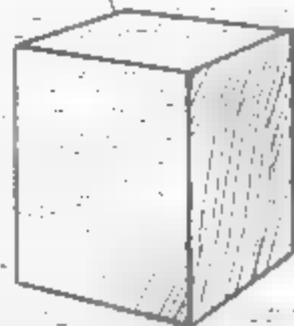


木头材质

柔软线条使物体显得比较软



硬朗的线条使物体显得比较硬



材质感的定义

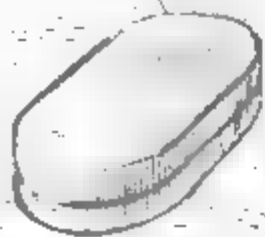
材质感是由物体本身材质的外在表现形成的，是一种视觉感受，也就是我们常说的质感。

较软材质的物体轮廓

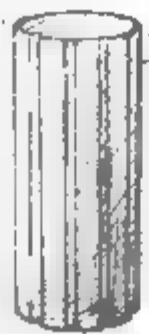
要表现物体的材质感，首先需要考虑物体的形状轮廓，轮廓线条能体现出物体材质的软硬度。

较硬材质的物体轮廓

木头材质的光泽比较平均



木头材质的光泽



石膏材质的光泽稍多一些，有一些反光。

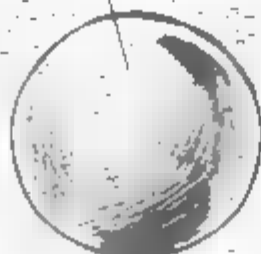
石膏材质的光泽

硬质塑料材质的光泽面积较大



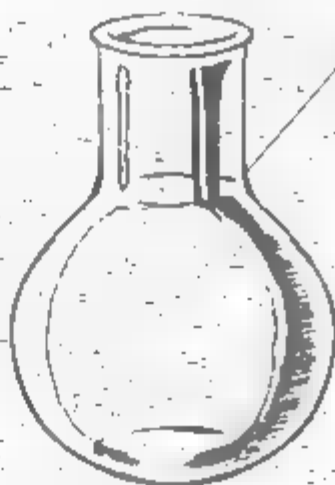
硬质塑料材质的光泽

金属材质的光泽比较集中，反光强烈



金属材质的光泽

硬质塑料在画出背面的边线后变成了透明的



透明的玻璃也是靠背面的线条来表现其透明感的



透明材质

还有一些物体的材质是透明或半透明的，可以通过画出另一面的线条来体现其透明感。

光泽是表现材质感的一大要点，每种材料对光的反射是不同的，所以它能直观表现物体的构成材料。

1.3 质感

质量感是通过对物体的外形、大小、颜色等因素的观察，使观众将这些因素与既有概念加以对比产生的对物体质量的一个认识。质量感是体现质感的一个要点。

在人的既有概念中，金属球较重，所以金属材质的球会有较重的质量感。



在人的既有概念中，橡胶球较轻，所以橡胶材质的球会有较轻的质量感。



金属球产生较重的质量感 橡胶球产生较轻的质量感

要产生质量感，必须让素材和材质都符合本身的设定，让观众能从既有概念里找到符合的视觉经验，产生质量的轻重感。

较重的宝石就算是处在空中也会给人正在下坠的感觉。



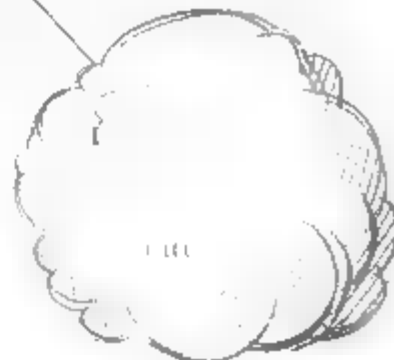
气球虽然处在较矮的位置，但是由于其较轻的质量感，会使人觉得它在上升。



质量感与物体所处的位置无关

物体的质量感与其是否处在空中没有关系，较重的质量感会使观众觉得这个物体在下坠，而较轻的质感会让观众感觉这个物体是漂在空中的。

虽然棉花比石头要大一些，但是既有概念告诉我们棉花没有石头重，所以产生石头虽然小但是较重的质量感。



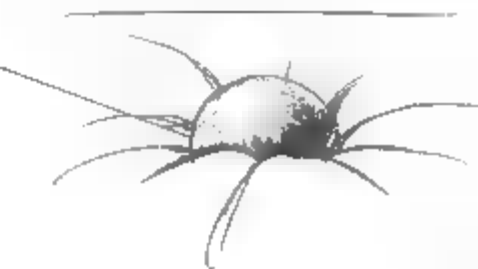
质量感与物体的大小无关

物体的质量感与物体的材料有关，与大小形状无关。

较轻的球使接触面产生较浅的凹陷。



较重的球使接触面产生较深的凹陷，球体陷入接触面，只能看到它的一小部分。



接触面对质量感的表现

接触面是一个辅助表现物体质量感的要素，例如，在一个较软的接触面上，较重的物体会陷得较深，较轻的物体会陷得相对较浅。

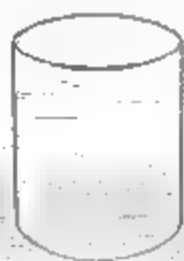


表现材质的方法

在绘画中，我们可以通过点、线、面的灵活运用很好地表现物体的材质。

2.1 通过线条表现材质

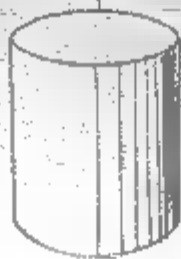
线条是表现物体形状的基础，通过不同排列方式还能表现材质的立体感和质感。



+



=



线条的疏密产生立体感。

没有纹理的碗，木质感并不是太明显。



添上木质花纹后，木质感明显加强。

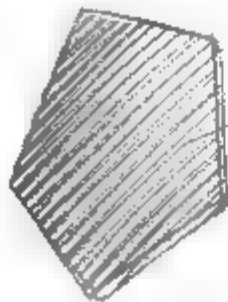


线条的疏密对物体立体感的影响

线条排列的密度影响物体的立体感，线条越密，越能表现面的纵深感。



一组线



用一组长直线表现的平面，显得非常光滑。



多组线

用多组短直线表现的平面，显得比较粗糙。



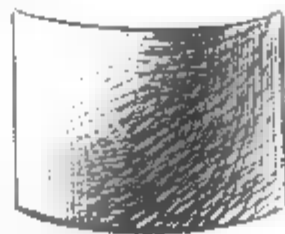
线条组数对质地的影响

线条组越多，物体表面越显得粗糙，所以可以用一组长直线来表现光滑的平面，用多组短直线来表现粗糙的表面。

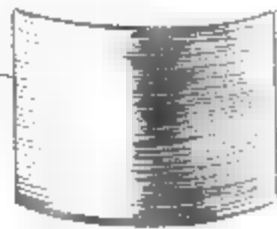
线条表现物体的纹理

线条的排列还能表现物体的纹理，从而更好地体现物体的特性。

用同一个方向的线条排线，能表现出打磨后的金属的光滑感。



用叠加起来的线条，能表现出比较粗糙的金属的质感。

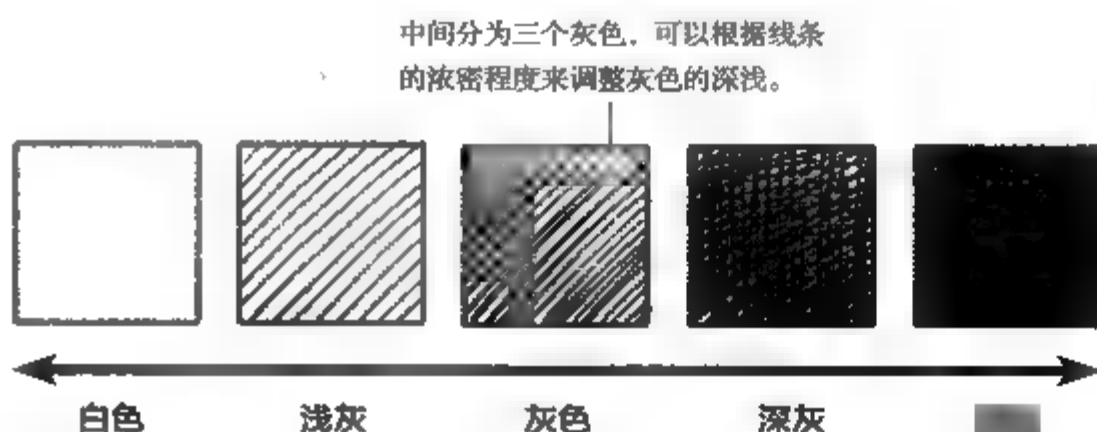


线条的不同叠加方式

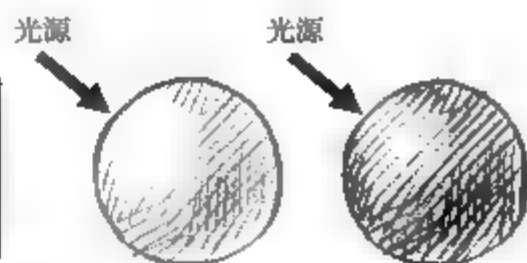
线条的不同叠加方式对质感有一定的影响，通常越光滑的物体，线条叠加的方向越统一，越粗糙的物体，线条叠加的方向越多变。

● 2.2 色调表现材质

某些材质的颜色是固定的，脱离它们自身的固有色就会变成另一种材质，因此可以通过色调来表现这些既有颜色的物体材质。



色调是配合质感所表现出来的颜色浓淡，在黑白漫画中，我们虽然不用色彩来表现颜色，但是可以用色调的深浅来丰富画面。



白色球体和灰色球体的对比

对比两幅图可以看到，即使画出了阴影线，固有色的不同也能很好地体现出来，白色球体顺光部分有大面积白色，而灰色球的顺光部分由于固有色的关系，看起来白色面积小了很多。



正确的木炭色调



错误的木炭色调

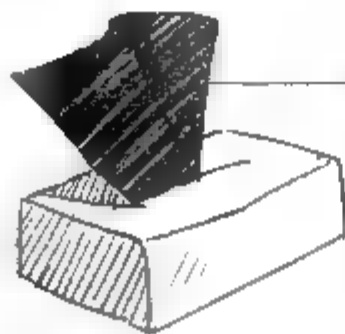
木炭呈现出的固有色一定很深，如果画成浅色的，就会显得很奇怪。



浅色调头发的表现方式



正确的纸巾色调



错误的纸巾色调

纸巾通常是浅色的，如果画成深色会让人感觉比较怪。



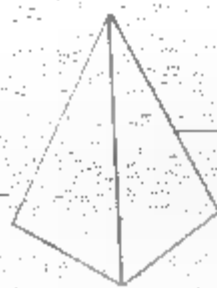
深色调头发的表现方式

不同的色调会对物体质感产生不同的影响。不准确的色调会让观众对物体产生错误的认知。

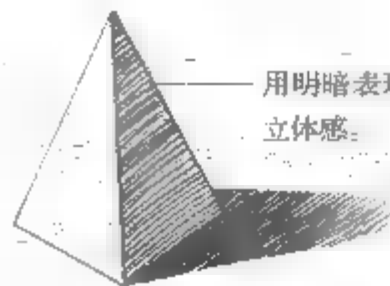
人的发色也有很多种，浅色头发和深色头发的不同固有色，要通过不同的绘画方式来表现。

● 2.3 通过明暗表现材质

要想表现物体的材质，首先应表现其立体感，而明暗就是表现立体感的最佳方式。在漫画中，我们通过线条或面积来表现物体的明暗，从而体现出物体的材质。



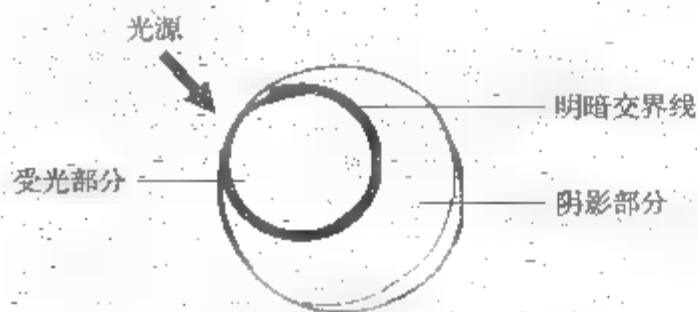
没有明暗对比的物体，
很难产生立体感。



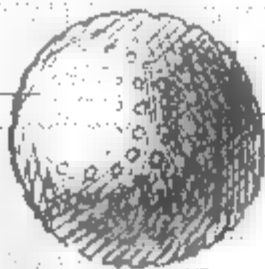
用明暗表现光影，产生了
立体感。

用明暗来表现立体感

我们可以通过排线来表现光在物体上的照射情况，从光线角度来表现物体的立体感。



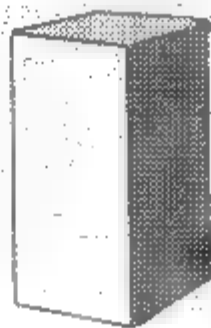
没有纹理，但是整
体感觉这里是有纹
理的。



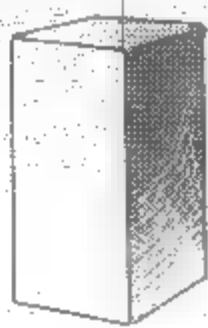
只需强调明暗
交界线附近的
纹理。

通过排线表现材质

在表现一些特殊纹理或材质的时候，我们并不需要将整个物体的纹理都画出来，只需强调明暗交界线附近的纹理，整个物体的纹理就都会体现出来。



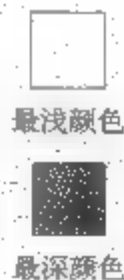
通过网点的面积来 表现立体感



通过刮网的方式来 营造质感

在漫画中，还可以通过网点的方式来体现物体的立体感。但是由于网点比较平整，表现的面也会比较光滑，我们可以通过刮网的方式，来为平面的网点创造一些纹理和反光，从而体现出物体的质感。

金属的明暗对比度比
较强烈。



木质的明暗对比度比
较弱。



通过明暗对比表现质感

由于材料的不同，有的物质的明暗对比会稍微弱一些，有的物质的明暗对比会稍微强一些，利用这种明暗对比差异能很好地表现出不同物质的质感。

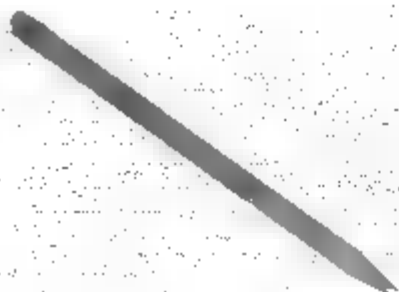


利用铅笔表现质感

铅笔的手绘质感很好，常用于表现各种不同的肌理。可以通过改变铅笔的型号、用笔的力度和方向来获得不同的质感效果。

● 3.1 铅笔的选择方法

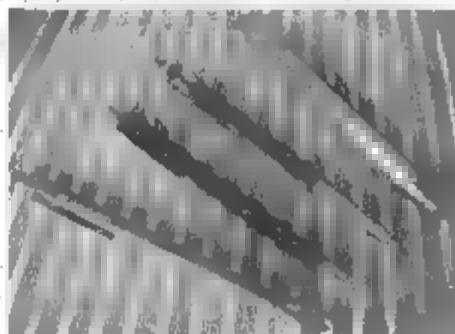
要想很好地表现出物体的质感，选择一支好用的铅笔非常重要，下面我们就来学习一下铅笔的选择方法吧！



传统木质铅笔



木质铅笔笔触



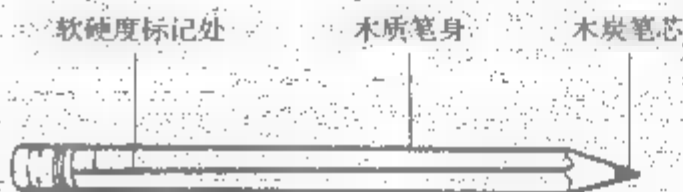
自动铅笔



自动铅笔笔触

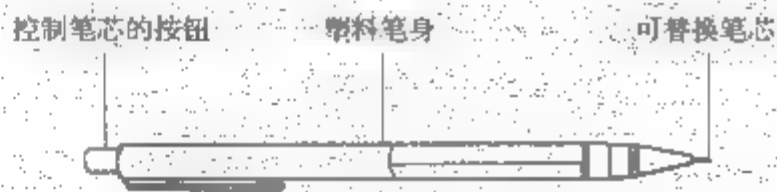
传统木质铅笔是最常见的绘画工具，笔触也最自然，是绘画的首选。但是在用完笔尖以后需要削掉木质的部分才能继续作画，使用起来比较麻烦。

现在自动铅笔也被广泛用于绘画，它使用替换笔芯，不用削笔尖，非常方便易用，但是同一支笔的笔尖粗细已经固定，不能调整。



木质铅笔的构造

木质铅笔构造比较简单，使用时需要用美工刀削去木质笔身，根据削法不同，笔芯会出现不同的形状，笔触也会有所不同。



自动铅笔的构造

自动铅笔的笔芯可以替换，非常方便，而且利用笔尾控制笔芯的按钮还能控制笔芯的长短。



6B



5B



4B



3B



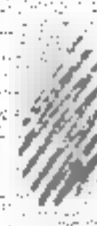
2B



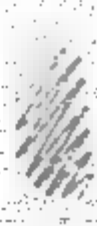
B



HB



H



2H



3H



4H

软

硬

铅笔是有软硬之分的，木质笔身上的字母H、B以及HB等表示铅笔的软硬程度。其中H表示铅笔的硬度，字母前面的数字越大，就表示这种笔芯硬度越大，画出来的线条越淡。而字母B是表示笔芯的颜色深度，B前面的数字越大，画出来的线条颜色越深。通常绘图铅笔是从6B到4H，绘画时会选用6B来涂颜色最深的地方，2B或HB用来勾线，2H来绘制一些较硬的质感。

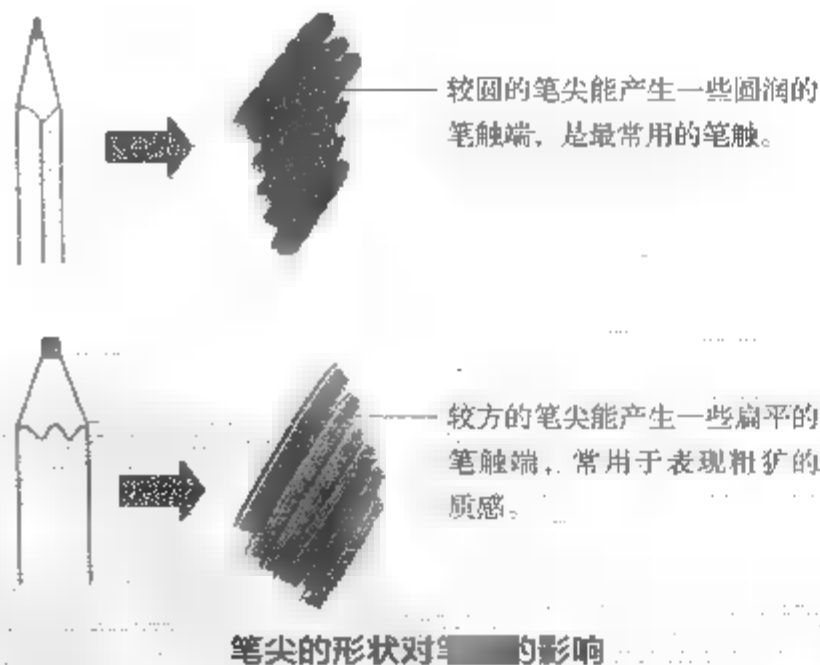
3.2 铅笔笔触的种类与运用

要表现质感，需要懂得怎样运用铅笔的笔触，不同的用笔力度、用笔方向都能影响线条，从而改变物体质感的表现效果。

笔触的种类



在表现物体质感的时候会用到很多不同的笔触，笔触的深浅粗细能表现出不一样的效果。



笔尖的形状也会对笔触产生一定的影响，主要在于决定笔触两端的形状。





用笔力度较轻

用笔力度较轻的时候，画出来的线条较淡，铅笔的粗糙感比较明显。



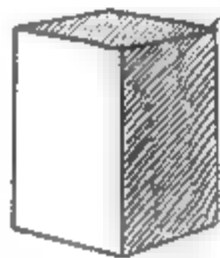
用笔力度较重

用笔力度较重的时候，画出来的线条较浓。由于颜色较深，铅笔的粗糙感不太明显。



收笔手法对笔触的影响

收笔的手法不同，也会对线条产生一定影响，收笔时向上提，线条末端会比较细；收笔时笔尖依然接触纸张，线条末端比较实在。这些小细节都能改变笔触的表现效果。



直线排线



曲线排线

排线线条形状的变化

排线的线条形状也影响着质感的表现。直线排线通常用于表现平面，而曲线的排线通常用于表现圆滑有凸出感的部分。

用笔尖扁平的铅笔的侧面画出来的线条比较细。



用笔尖扁平的铅笔的正面画出来的线条比较粗。

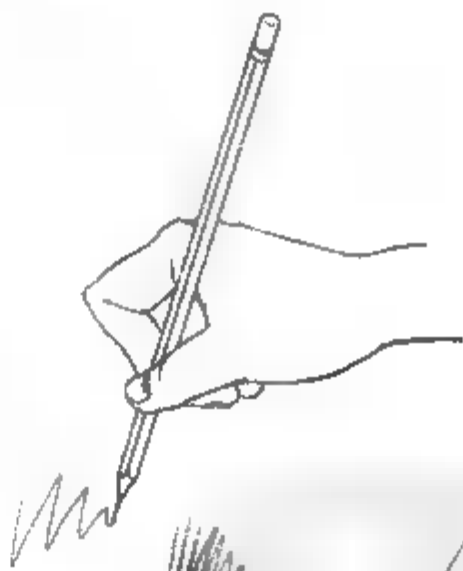


正面侧面交替使用还能画出粗细变化的线条。



笔尖方向对笔触的影响

在运用笔尖扁平的铅笔的时候，笔尖方向改变，画出的线条也有所不同。



握笔方式对笔触的影响

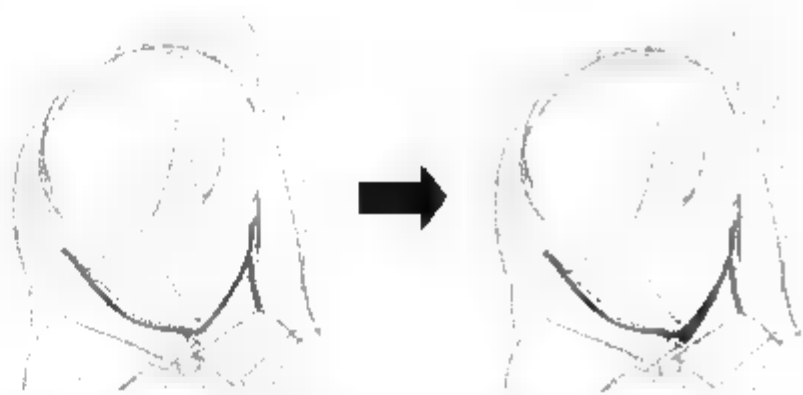
不同的握笔方式会对线条造成一定影响。以普通写字的方式握笔时，笔尖与纸的接触面积较小，画出的线条比较细。以画素描的方式握笔时，笔尖与纸的接触面积较大，画出的线条比较粗。

3.3 铅笔的表现

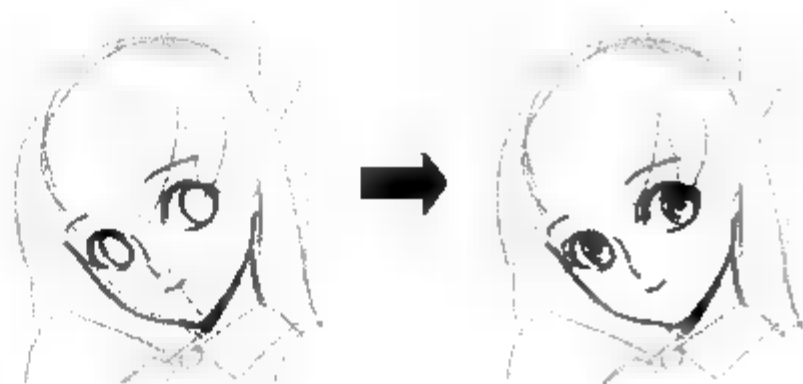
铅笔的表现力和可塑性很强，我们在绘画时可以尝试有意识地用铅笔的线条来表现物体的质感。下面就让我们一起来学习一下如何用铅笔表现质感吧！



①在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出一个最初草图，以确保绘画时的效果和最初构图的效果大致相同。



②用较软的铅笔（如2B铅笔）开始正式描线，画出脸部的轮廓，注意下巴处的线条应该多叠加几次，这样看起来比较有质感。



③根据辅助的十字线画出五官，之后可以适当清除脸部影响视觉效果十字线。



■将头发分成很多组，并明确这些发组。



■顺着头发大组线条添加细节，让头发看起来有顺滑的质感。

分析

注意眼睛的画法，要细致地画出眼睛的高光和纹理。



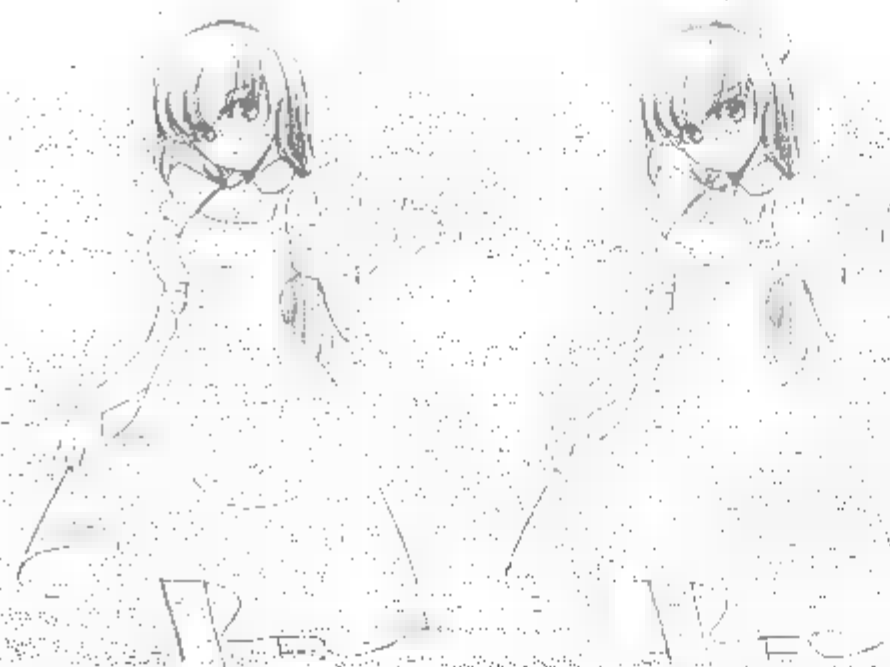
先画出眼眶着眼珠的轮廓。

再画出瞳孔形状。



然后涂黑瞳孔，用橡皮擦出高光。

最后添加睫毛和双眼皮。



⑥画出身体和衣服的轮廓，并清理掉一些影响视觉效果如初稿线条。



⑦画出蝴蝶结、鞋、蕾丝边等细节部分。

⑧加深手指缝隙部分的线条，以体现手指的轮廓感，同时为手指画上指甲，使手部看起来更美观。



⑨画出衣服的褶皱，并加深边缘线，让人物看起来更丰富。



⑩为头发加上金发的质感，先轻轻地画出一条标记高光形状的曲线。



⑪沿着高光线排出表现光泽的线条，注意线条要顺着头发的走势画。



⑫为了强调光感，可以再叠加一次线条，使头发看起来更有质感。



⑬完善头发的细节，表现出质感。

细节分析

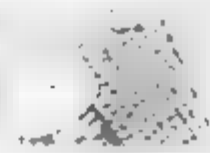
注意交叉线的排列顺序



先画出同一个方向的线条



再画出斜向是另一个方向的线条



最后画出与之前是斜向方向的不同的线条

⑤用较软的铅笔画出深色连衣裙裙摆部分的阴影

⑥用交叉线的方式表现深色连衣裙的质感



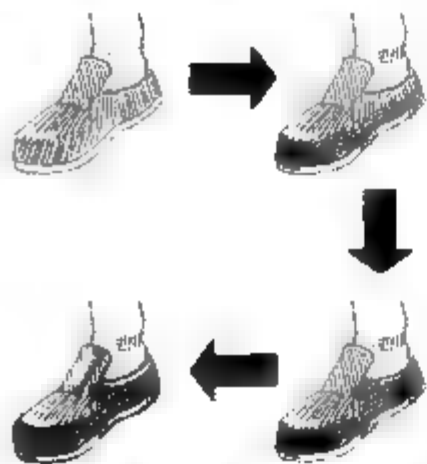
⑦用较软的铅笔画出深色连衣裙裙摆部分的阴影

⑧画出裙子内侧的阴影。

⑨用较浅的笔触轻轻画出浅色部分的明暗交界线。



⑩根据明暗交界线画出浅色部分的阴影，注意该部分的阴影颜色相对较浅。



⑪用较软的铅笔表现皮鞋的皮质质感。注意先铺阴影，再着重强调皮质油亮的质感。



⑫最后画出人物在地面上的阴影，至此铅笔质感的效果就完成了！

细节分析

不与边缘轮廓连接，看起来有厚度。



与边缘轮廓连接，看起来没有厚度。



袜子口正确的画法

袜子口错误的画法

要注意袜子口的画法，因为袜子是有厚度的，所以袜子口与轮廓线不能连在一起。



完成的铅笔质感效果图



利用蘸水笔表现质感

在漫画中经常会用到蘸水笔，这种笔能画出富于变化的线条和排线，给物体带来更多的质感。

● 4.1 蘸水笔的绘画方法

■水笔根据笔尖的不同分为很多种，每种笔尖绘制线条的形状以及粗细不同，我们通常要根据不同粗细的需求选用不同的蘸水笔笔尖。



G笔尖



G笔尖的线条

G笔尖富有弹性，容易控制线条的粗细变化，因此常用来绘制人物的主线。有经验的漫画家，可以灵活运用G笔尖的软硬置，从头至尾进行绘画创作。



D笔尖



D笔尖的线条

D笔尖的弹性比G笔尖要小一些，但是存墨量比较大，比较容易控制线条的粗细变化，常用于表现布料的质感。因为D笔尖不容易刮纸，常被用来绘制各种效果线。



小圆笔尖



小圆笔尖的线条

小圆笔尖较硬，绘制出的线条十分均匀，常用于描绘细节，一般用来绘制头发、五官和较细致的地方。

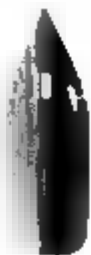


工笔尖



工笔尖的线条

工笔尖造型颇为独特，笔尖扁且长，线条非常粗，适合绘制建筑物、涂黑等。



学生笔尖



学生笔尖的线条

学生笔尖弹性较小，画出的线条比较细而且粗细均匀，常用于绘制背景以及效果线，特别适合画建筑物。



木质笔杆



塑料笔杆

■水笔的笔杆有木质和塑料两种，可根据个人的习惯进行选择。

4.2 蘸水笔笔触的种类与运用

根据情况的不同,我们绘制线稿时需要运用的线条也不尽相同,有时需要粗线有时需要细线,更有时需要粗细相交的线条,因此需要使用不同类型的蘸水笔。

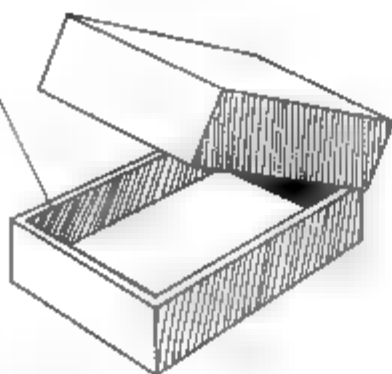
笔触的种类



较细的笔触

较细的笔触通常用于绘制较硬的材质或者是物体的某些细节。

用直线线条表现的平面比较平整。



直线的笔触

用蘸水笔表现质感最常用的方式是排直线,这种方式被广泛用于表现平面和较硬质感的绘画中,画面效果比较平整。



较粗的笔触

较粗的笔触通常用于表现柔软的物体或强烈的光影变化。



富于变化的笔触

富于变化的笔触通常用于绘制轮廓,在表现立体感方面可以做到一笔到位。

曲线线条很容易表现柔软材质。



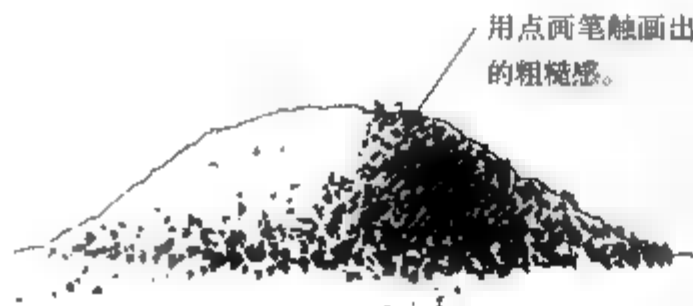
有笔锋的笔触

有笔锋的笔触能展现更好的画面效果,体现出作者的绘画功底。



排曲线的笔触

曲线笔触的曲线弯曲度并不是太大,但产生的效果却与直线排线截然不同,通常用于绘制柔软部分或圆面的阴影。



用点画笔触画出物体表面的粗糙感。

点画的笔触

蘸水笔可以以点画的方式画出细小或粉末状物体的质感。



用卷折线能很好地体现绵羊身体上卷曲的毛的质感。

折线的笔触

卷折线不常用,但是也有绘画者将其运用在特殊的极其柔软的物质绘画中。

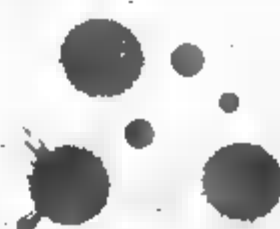
墨水笔笔触的运用

G笔尖勾出富有变化的轮廓线

用圆笔尖画出细小的眉毛和脸上的红晕



用平笔尖画出深色毛衣的质感
向笔尖吹气



墨水笔的滴墨效果



结合使用多种笔尖

通常要表现一个物体，并不是用一支笔从头画到尾的，我们可以选择不同的笔尖来对不同的地方进行描绘，从而产生出层次感

墨水笔的喷溅效果

墨水笔不仅能画线条，还能制造一些特殊的效果，如滴墨能制造出血滴的效果。滴墨的时候用嘴吹墨滴，还能制造出喷溅的效果

头发边缘没有实际的轮廓线，是靠规整的排线构成轮廓
排线营造出一种诡异的气氛

沿植物筋脉排列的均匀线条，能体现出物体的质感



流缓的细线营造曲线美感

一些没有粗细变化、较为均匀的线条，通过有序排列能绘制出很有装饰效果的画面，营造出曲线美感。

规整的排线形成轮廓

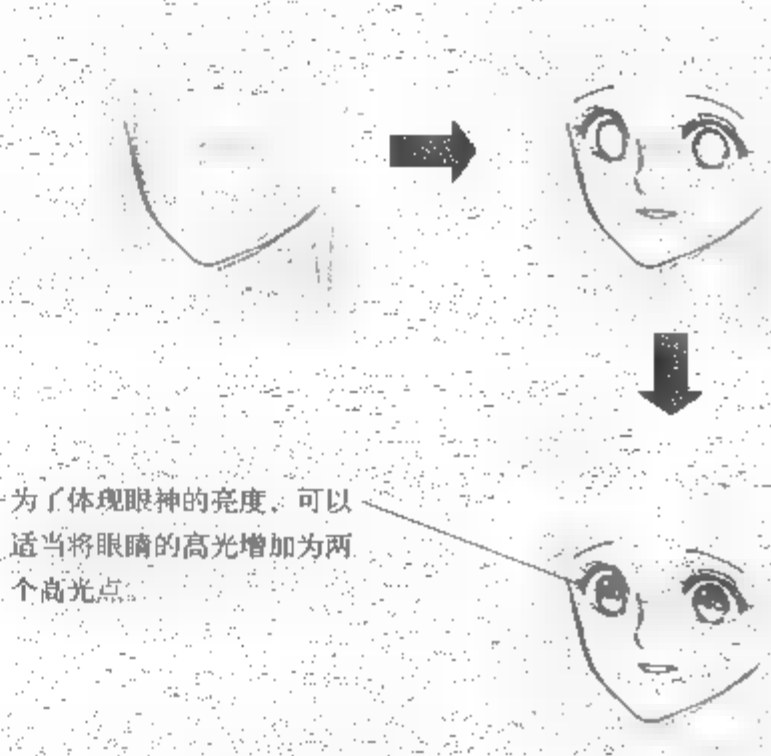
我们在运用墨水笔的时候，可以利用一些规整线条的排列来形成边缘。规整的排线能形成边缘感，为画面增加一种特殊的气氛。

● 4.3 蘸水笔的质感表现

蘸水笔虽然不像铅笔那样线条本身就有质感，但是通过线条的变化，它也能绘制出多种质感的物体，下面我们就一起来学习一下利用蘸水笔表现质感的方法吧！

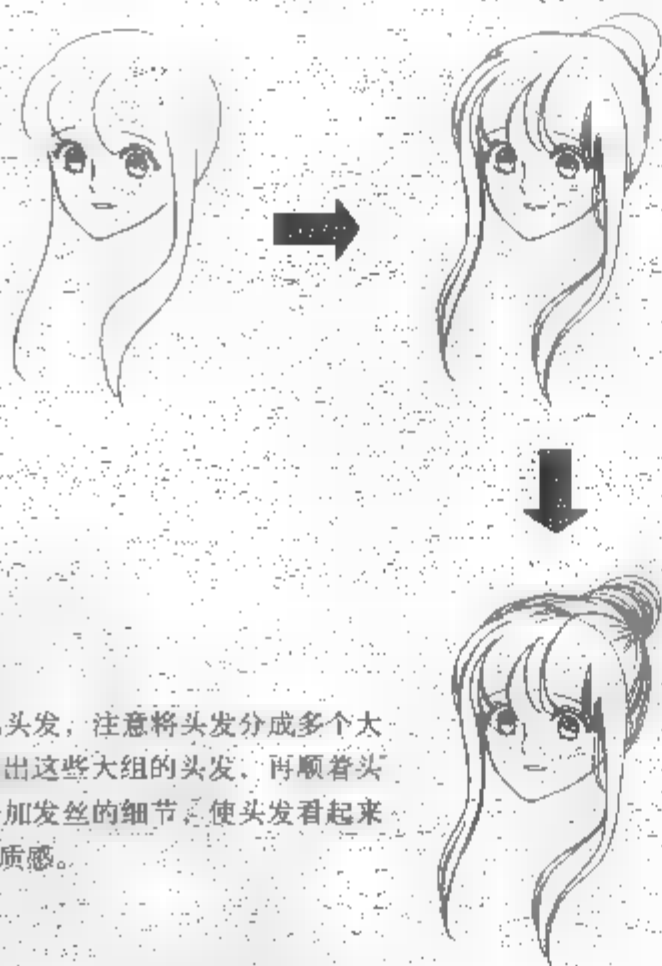


①在绘制整张画之前，我们先用铅笔起稿，然后用蘸水笔勾线，最后只要擦去铅笔的线条就能达到效果了。



为了体现眼神的亮度，可以适当将眼睛的高光增加为两个高光点。

②选择线条变化不是太大的D笔尖描线，根据线稿绘制出脸部轮廓和五官。



③绘制出头发，注意将头发分成多个大组，先画出这些大组的头发，再顺着头发大组添加发丝的细节，使头发看起来有顺滑的质感。



注意先画出身体的主线，不用画出细节。

④完成整个头部的轮廓后，我们用变化丰富的G笔尖来画身体的轮廓。



■画出身体和衣服的轮廓，并清理掉一些影响视觉效果如初稿线条。

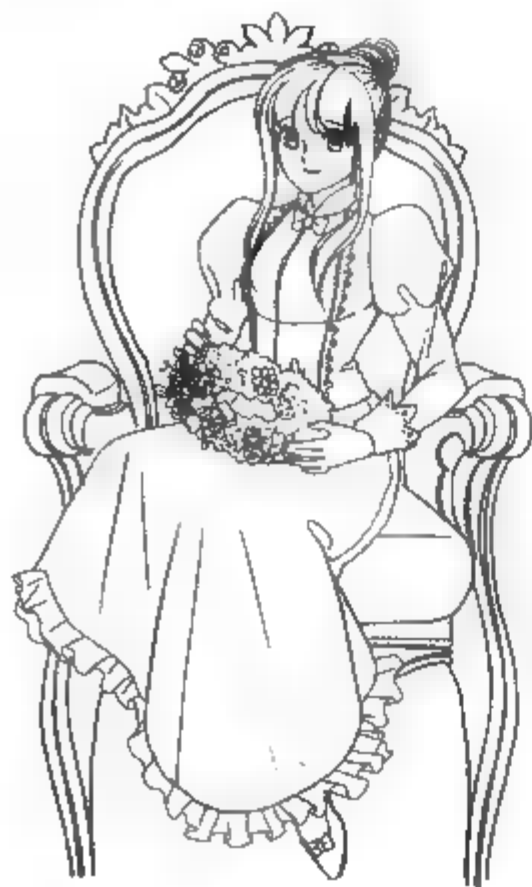


■画出花边的细节及褶皱，注意裙子部分的褶皱要画得垂顺一些。



注意只需画出主要的
花朵，其他部分
用短小的曲线来营
造蓬松的感觉。

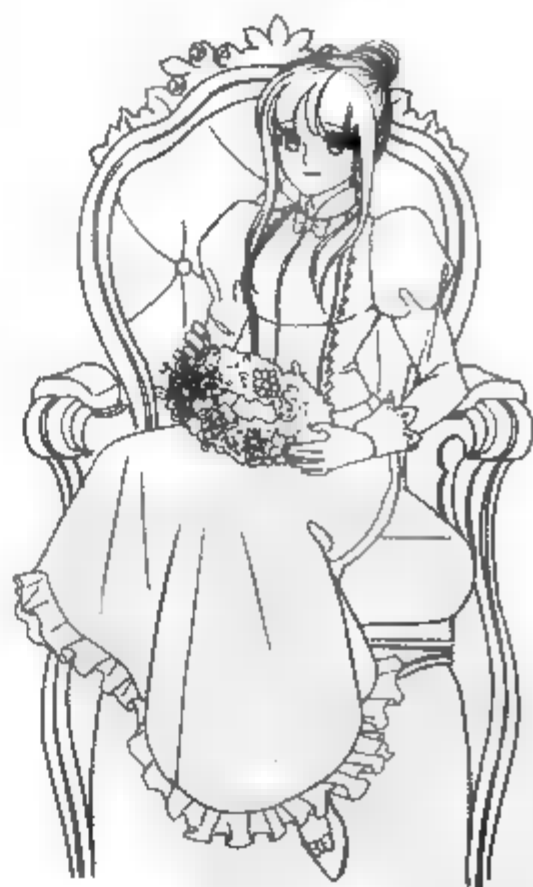
⑦画出花环的细节。



⑧按照草稿用G笔尖描出椅子轮廓，可以适当在椅背上添加一些纹饰，以显示椅子的华美。



椅子的坐垫里面是棉花，外层被皮质包裹，用铆钉钉在椅背上固定，形成一个小枕头形状。



⑨画出椅子的坐垫，注意要画出立体感。



⑩选择变化不大的学生笔尖，用排线的方法画出椅子木质部分的质感。



⑪用工笔尖画出椅子反光非常强烈的地方，突出其上了釉质的光滑感。

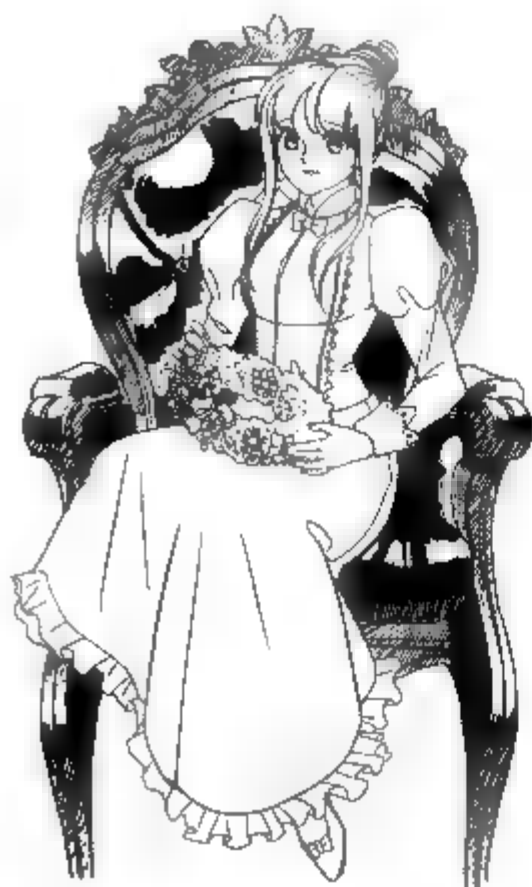
明暗交界部分

高光部分



反光部分

注意要用均匀的排线画出椅子的木质感，用黑色画出明暗交界处深处的色调，用留白制造出高光效果。



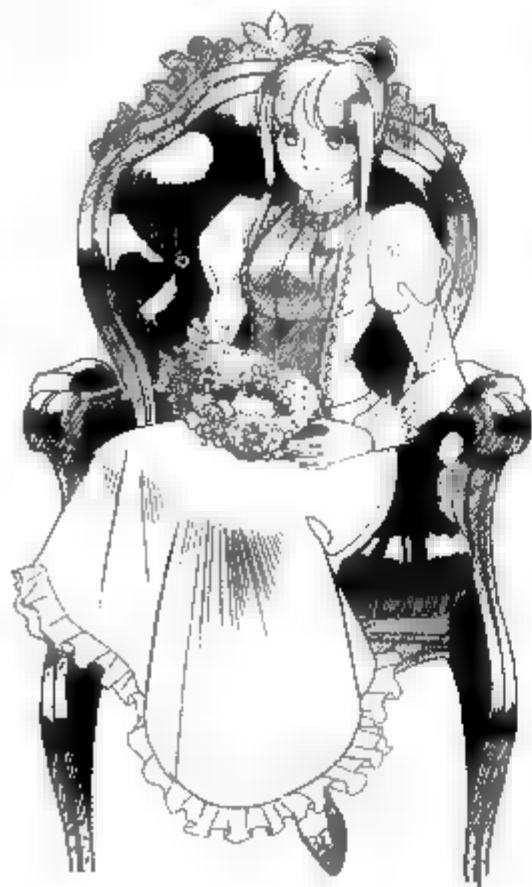
⑫用工笔尖画出深色椅背的固有色，注意用留白和黑色的高对比度来表现皮质感。



⑬在椅背皮质部分的反光处，用G笔尖排画出灰色的面，减弱反光的亮度。



⑭画出衣服灰色固有色的部分，由于后面椅子的颜色较深，所以衣服颜色应该整体偏浅，这样才能拉开前后的距离。



⑬用圆笔尖以均匀的排线画出衣服、头发和花环的纹理。



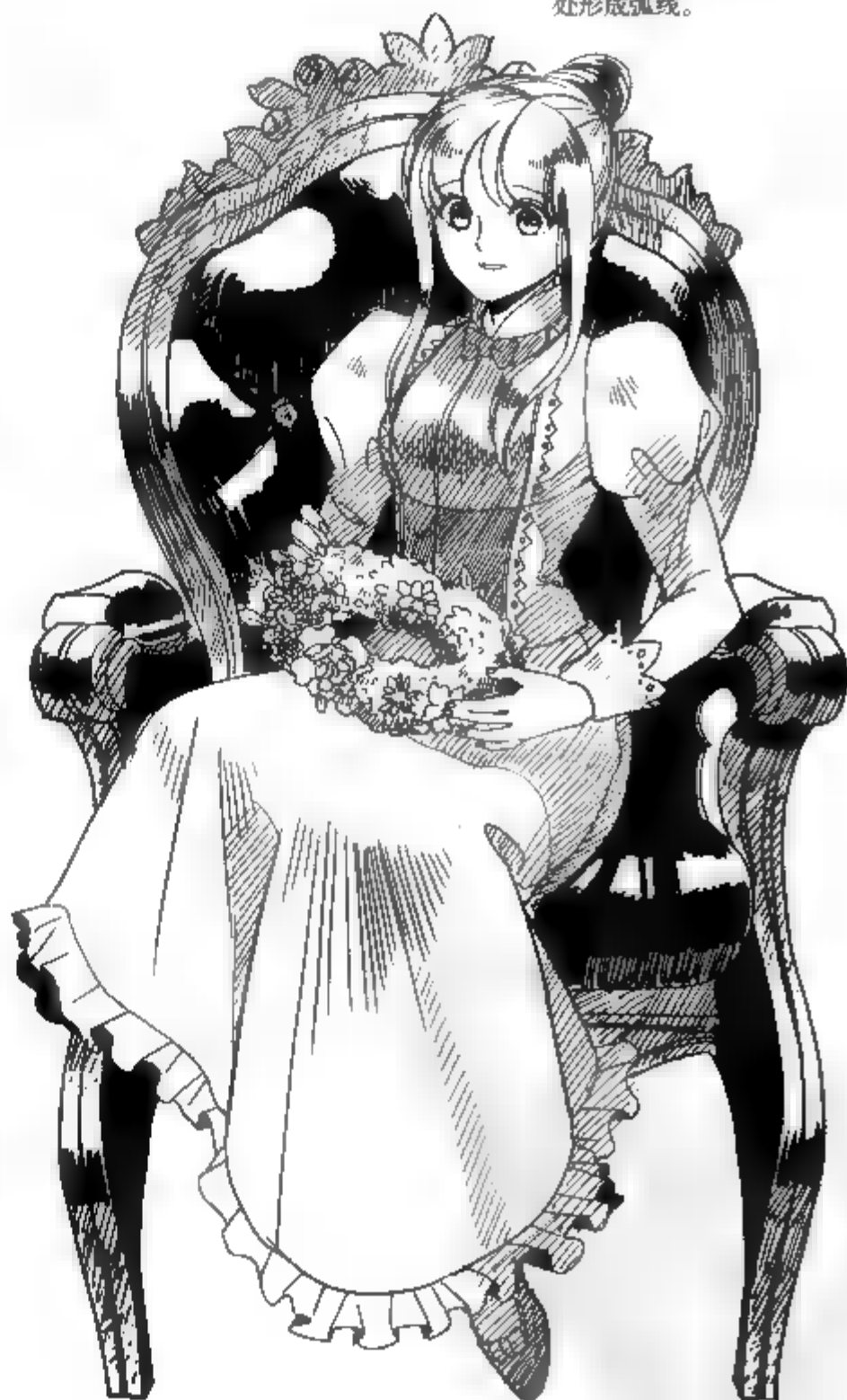
⑭用圆笔尖画出人物的阴影，注意脸上应该少排一些线。裙摆内侧的颜色最深。可以涂成黑色。完成绘制并等墨水完全干燥后用橡皮擦掉草稿的铅笔线，整张作品就完成了！



用短线加强花环的质感和立体感，使其看起来更立体。



注意裙子的质感线要沿着膝盖凸起的地方画，下笔处形成弧线。



完成的蘸水笔质感效果图

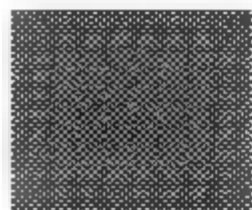
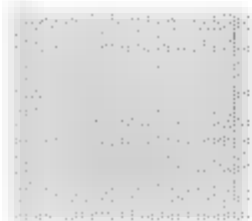


利用网点表现质感

网点可以用来上灰色调或做其他特殊效果用，最常用的是灰度网和气氛网，可以通过一些特殊的处理使网点表现出物体的质感。

● 5.1 网点的分类

网点纸的图案很多，从效果上讲，可以分为平网、渐层网、花网和特殊网点。网点可以用来表现阴影，也可以用来烘托气氛，通过网点的运用可以更好地表现漫画的画面效果。

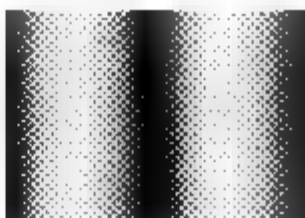
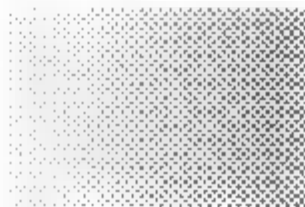


平网



平网表现平面

平网在漫画中最为常用，一般用来表现人物的阴影，或表现物体的固有色，平网比较平整，表现出来的面也比较光滑。

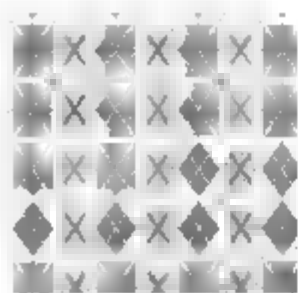


渐层网

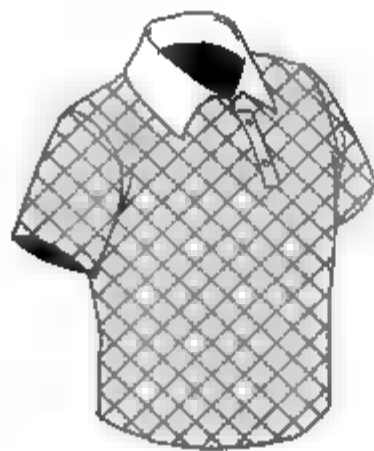


渐层网表现曲面

渐层网就是有渐变灰度的网点，根据排列不同形成渐变效果，通常用于表现一些光亮的强弱关系，可以体现曲面的立体感。

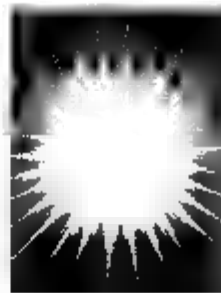


花网



用花网表现服饰的花纹

花网是网点中比较特殊的网点，由一些图案重复排列构成，通常用于表现服饰的花纹，是一种方便易用的网点纸。



特殊网中的气氛网



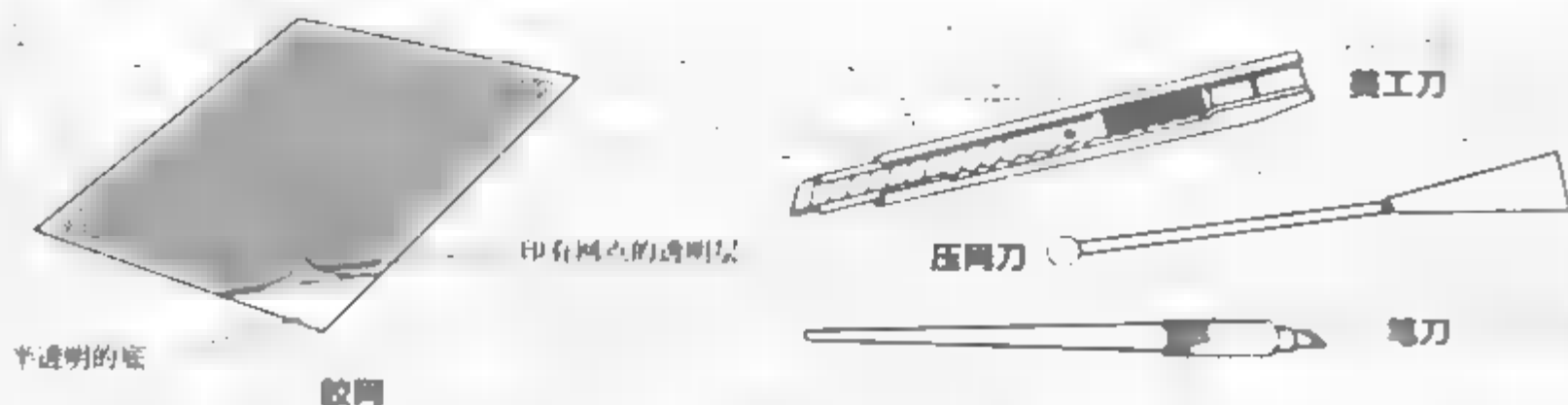
网中的场景网

还有一些特殊网点，如气氛网和场景网。气氛网常用于烘托某种气氛，场景网经常用于背景中，这两种网点都不常用于表现质感，在这里不做详细介绍。

● 5.2 网点的使用方法

网点是一种可供选择的有一定角度的辅助工具。在使用网点的时候，需要注意一些处理的细节，使画稿在被印刷出来以后也能保持作者想要的效果。

网点的粘贴方法



漫画中最常用的是胶网，胶网是类似不干胶的双层网点，印有网点的上层表面是可以多次粘贴的胶

粘贴胶网时用到美工刀或专用的笔刀，还需要用到压网刀



① 粘贴胶网时，首先将整张网点纸覆盖在画面上，用美工刀轻轻地裁出需要的大小



② 将网点的底层掀开，将网点贴于画面合适的位置上

被切割下来的部分



③ 用美工刀割去多余的部分，被裁下来较大的部分还可以留下以后使用



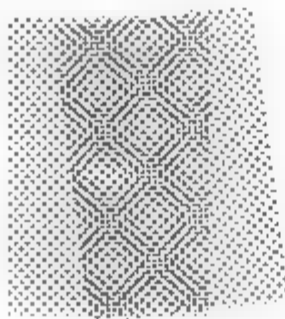
④ 这时候虽然网点已贴好，但是贴得不是很牢固，需要用压网刀对网点进行多次格压，使其粘贴牢固



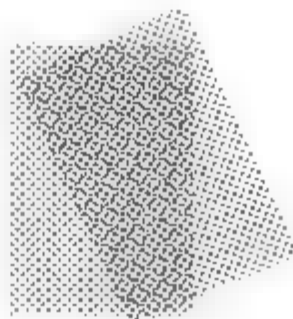
网点粘贴完成效果图



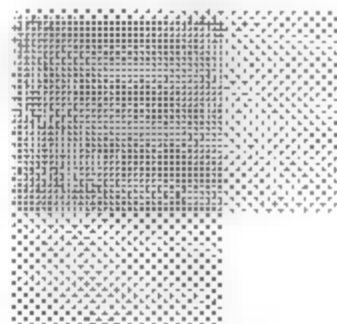
完全重叠的网点



■ 顺时针旋转10° ■

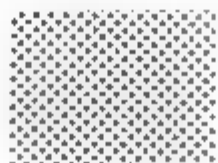


■ 顺时针旋转30° ■

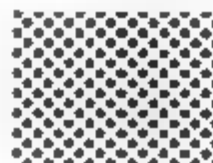
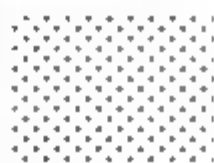


■ 顺时针旋转90° 角

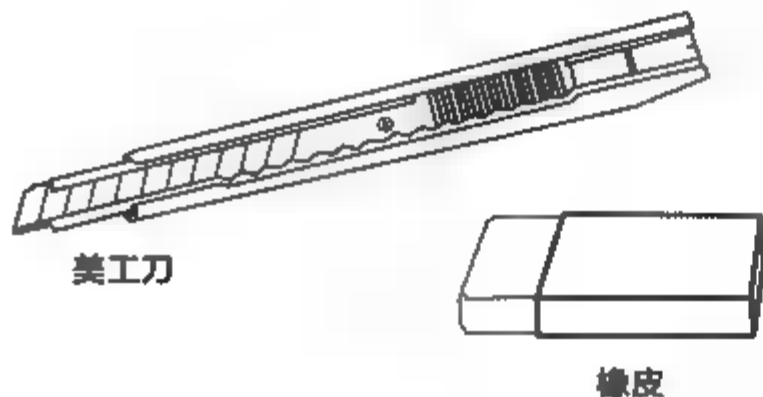
叠■根据重叠角度的不同能产生不同的花纹，这些花纹可以当成新的花纹网使用。注意叠网的时候只能用网点大小相同线数不同的网叠加。



■ 点大小相同的网点



■ 点大小不同的■ 网点

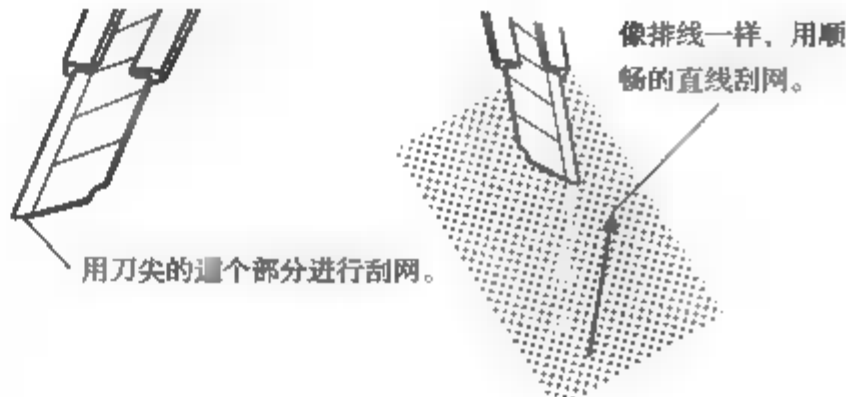


美工刀

橡皮

刮网工具

根据方法不同，刮网可以制造出不同的质感效果。首先根据使用工具的不同可分为用刀刮和用橡皮刮两种方式，这两种工具对网点的影响是不同的。

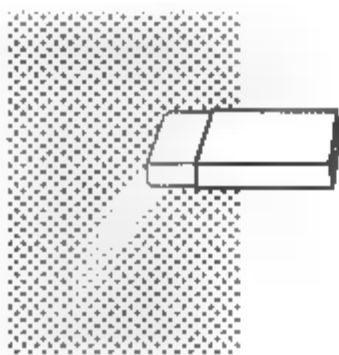


用刀尖的这部分进行刮网。

像排线一样，用顺畅的直线刮网。

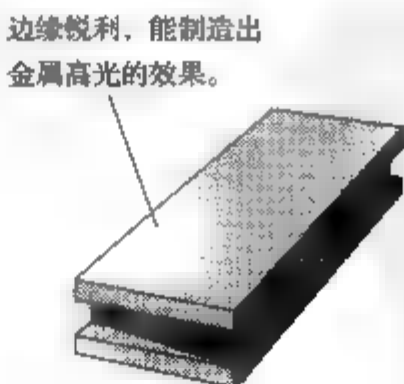
用刀刮网方法

我们通常使用刀锋部分剪裁网点，但是在刮网的时候，我们通常使用刀尖面积较大的部分。



用橡皮刮网的方法

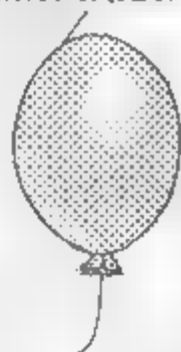
由于网点印刷的墨水是碳素墨水，所以用橡皮能擦去一部分色彩，■淡色调达到刮网的效果。用橡皮刮网就像用橡皮擦高光一样。



边缘锐利，能制造出金属高光的效果。

用刀刮网的效果

边缘柔和，能制造出较为柔软的高光效果。



■ 橡皮刮网的效果

通常用刀刮网的效果比较细小和锐利，而用橡皮刮网的效果比较柔和。

● 5.3 网点的质感表现

网点纸是表现质感的一种辅助工具。绘制出钢笔线条后常用它来增加一些辅助的色调，表现物体的质感。下面就让我们一起来学习一下如何用网点表现质感吧！



■现在我们用一张准备好的线稿来上网点。注意用来贴网点的线稿铅笔的痕迹一定要擦干净，否则画面看起来会比较脏。



②由于网点增加的是灰度，为了让画面黑白平衡，不至于太灰，我们先将画面最深的地方用黑色涂黑，以備在贴网时做参考。



③先来贴固有色部分的网点，这一部分的网点都是平网。裁切出和头发部分差不多大小的网点，贴在头发部位。



④沿着线条的边缘，用美工刀将不需要的部分割下，仅保留需要的部分。



细小的溢出网点。



⑤细小的地方不容易一次性用刀割下，可以使用刮网的方式处理。



■整个头部的网点贴完了。



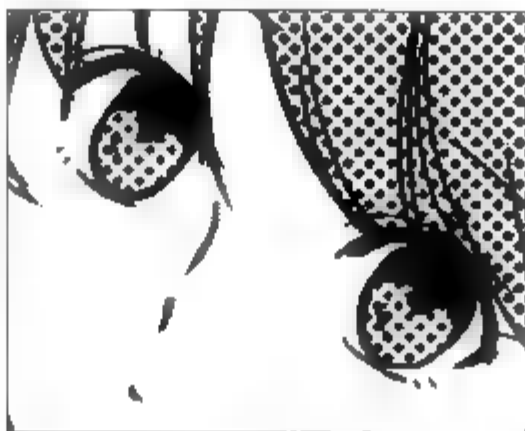
■相同的方法贴出人物服饰和背景植物的固有色，注意所有网点的浓度不要完全一样，可以在有的地方贴深一些的网点，这样看起来比较有层次感。

白衬衫可以直接留白。

鞋子的网点颜色较深。



⑧为了使眼睛更传神，这一部分应该做细致处理。画线稿的时候没有点出高光，使网点有了较大发挥空间。



⑨先贴出瞳孔的固有色。



⑩用白色颜料画出瞳孔的高光，让眼神更传神。这样整个固有色部分的贴网就完成了。



■用橡皮擦出头发的高光部分，注意高光的形状是弧形的。

弧形



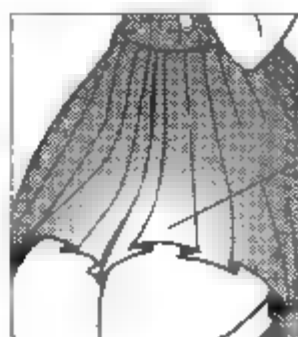
⑪用刀尖刮出头发下半部分的网点，使其有发丝的效果。

顺着发丝的方向刮网。



反光

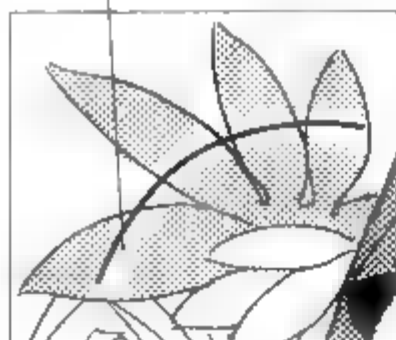
⑫用橡皮擦出整个头发的反光部分，让其看上去有一种透光的质感。



裙子的高光

⑬使用相同的方法，用橡皮擦出裙子的高光。裙子的高光是由于大腿的支撑而产生的。

高光是弧线形。



⑭用橡皮擦出背景叶子的高光，使叶子看起来有顺滑的质感。



只在叶子尖有少许高光。

⑮另一边的叶子，只需擦出尖端的高光，让左右两边的叶子有不同的质感。这样整个固有色部分的刮网效果就处理完成了！

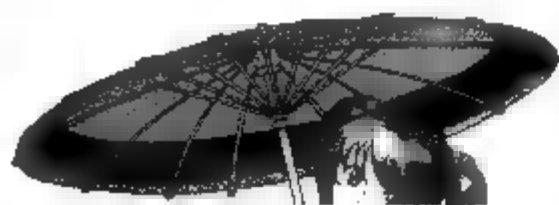




⑪接下来在整体固有色网点上叠一层阴影网点，让整个画面看起来更有光感。



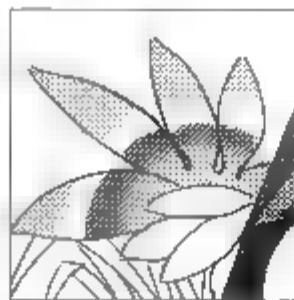
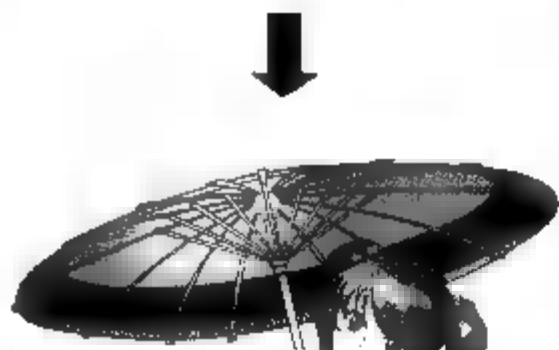
⑫用美工刀仔细整■光影的边缘。



⑬为了体现油纸伞的透光性，在伞的阴影网点上刮出伞中间的透光部分。



⑭为了加深质感，我们在固有色上再■上一层网点。



■先为需要加深的部分贴上一层平网，再用覆网的方式减淡边缘生硬的部分，使其轮廓与高光贴合，阴影自然加深。

⑮加深所有转折比较明显的部分，使画面看起来更有立体感。





添用白色颜料在画面上随机地点上一些白点，使画面效果更灵活

必为了烘托气氛，可以在背景上加上一些气氛网。整张作品就完成了！

细节分析

植物与裙子混为一团



淡一些的背景更能突出角色



作为背景的植物不应过分处理，背景淡一些比较容易与前景产生距离感。

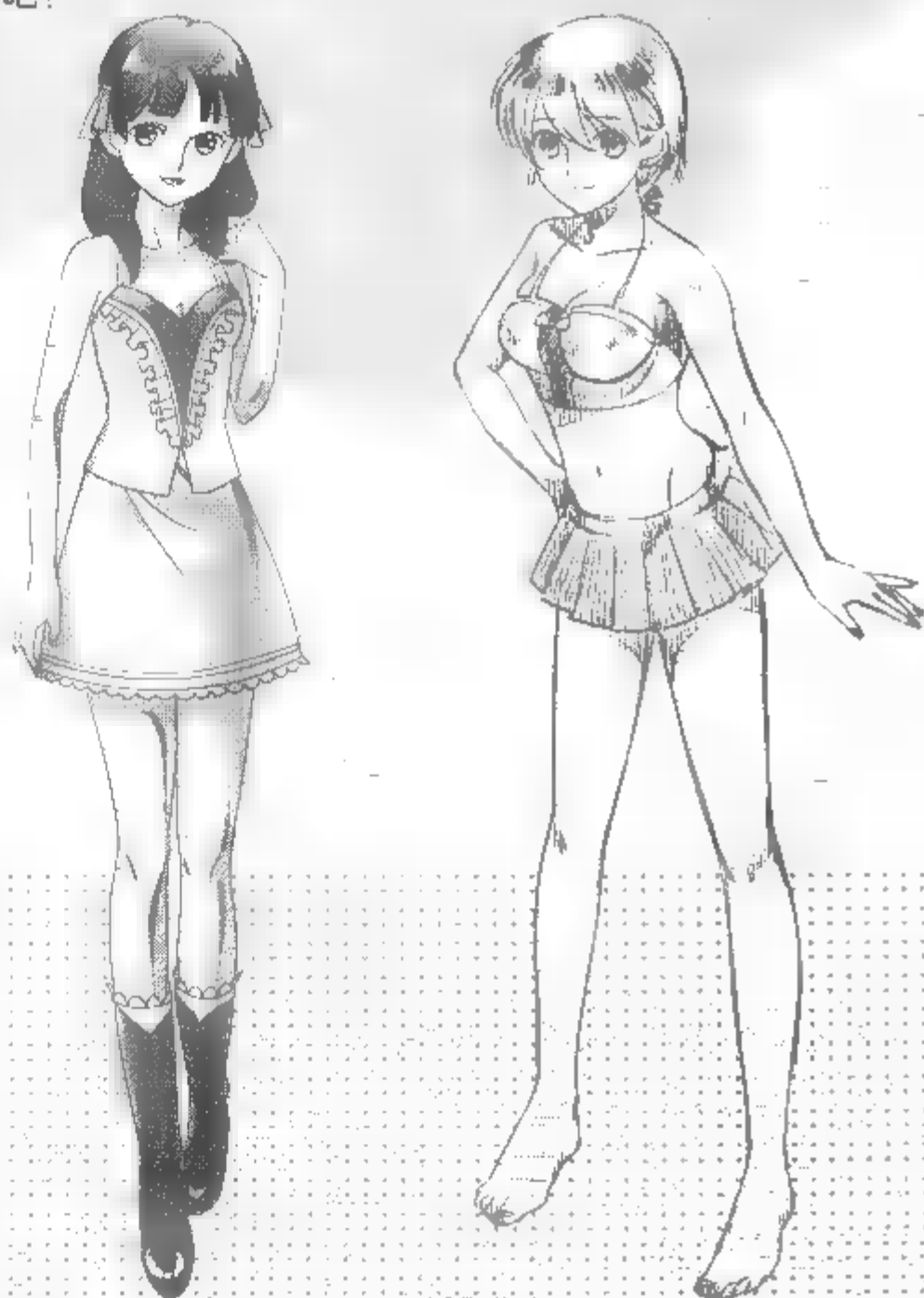


完成的贴网点质感效果图

Chapter 2

人物的质感表现

如果只是用单线来表现角色，会使其失去生动的感觉，改变轮廓线条的绘制方式以及排线方式，可以很好地诠释每个部分的不同质感，为角色加入新的活力。下面我们就一起来学习一下人物的质感表现方式吧！



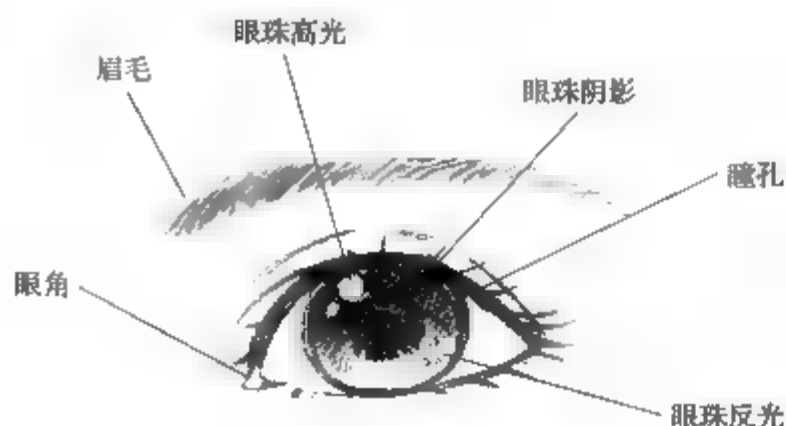
具有质感美的人物肖像

在表现人物肖像的过程中，我们需要通过一些线条的变化和排列，使其更具美感。下面我们就一起来学习一下有质感美的人物肖像的画法吧！

1.1 体现眉眼瞳孔纹路和睫毛的细腻状态

在绘制人物面部的时候，眼睛是非常重要的一个部分，眉眼的质感表现能使画面更生动，使角色更传神。

瞳孔纹路的画法



眼的构造

眉眼由眼珠、眼眶、眼皮、睫毛和眉毛构成。为了表现眼神的闪亮，通常会画出高光。



纹路的画法

为了表现眼珠的质感，我们需要在眼珠里画出一些短直线表现其纹路，通常是用放射状的短直线表示。

眼眶轮廓阴影的画法

在加上了眼眶轮廓阴影以后，通常只能看到下半部分的眼珠纹路。

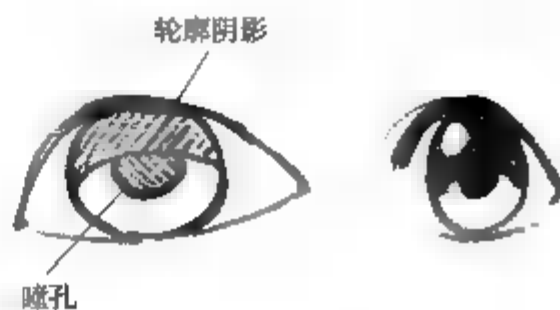


正确纹路的画法



错误纹路的画法

在画纹路短直线的时候注意不要排布得太均匀，而且短直线的长度也应该有一些变化。



瞳孔的画法

眼珠中的瞳孔的固有色是深色，还有一部分浅色是上眼睑产生的阴影。并且漫画中的瞳孔和轮廓阴影部分通常是画在一起的，形成一个M形的边缘。



最常见的画法是瞳孔用实线表示，眼睛纹路呈放射状围绕。

还有将瞳孔的实线画成放射状短直线的方式。



也有将眼珠轮廓直接画为放射短直线的方式。

瞳孔纹路的画法

在不同的画风中，瞳孔纹路的表现各不相同，但不论怎样变化，瞳孔纹路的放射状短直线的表现方式是不变的。



睫毛的作用

睫毛部分是个细节，但是非常重要。画好睫毛能让眼睛看起来更传神。



睫毛的走向

睫毛是以眼珠为中心向外发散的放射状短线。

上睫毛向上弯翘，由于透视的原因，中间部分显得较短，两边显得较长。



睫毛的画法

睫毛分为上睫毛和下睫毛，上睫毛较长向上弯翘，下睫毛较短向下弯翘。



睫毛的卷曲状态

睫毛所在的面，可以看成是两个卷起来的管子，睫毛服帖地贴在这两个曲面上。



错误的睫毛线条画法 正确的睫毛线条画法

睫毛的用线有一定的讲究，应该从睫毛的根部下笔画到睫毛的末梢，注意不能从头到尾都一样粗细。

由于透视这里显得最短。



睫毛侧面的画法

在画睫毛侧面的时候应注意透视关系对睫毛长短的影响。

上面的睫毛显得非常长。



仰视时的睫毛

仰视时刻画重点转移到上睫毛部分，由于透视关系，下睫毛被遮挡，只能稍微看到一点。

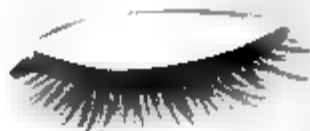


眼睛半闭时的睫毛

当眼睛半闭的时候，上睫毛向下搭，会挡住一部分眼珠。

闭眼时的睫毛

当眼睛完全闭上的时候，几乎只能看到上睫毛，睫毛的走向依然是放射状的。



俯视时的睫毛

俯视时由于透视上睫毛显得比较短，但总体的趋势仍是向上弯翘的。

上睫毛显得较短。



下睫毛显得较长。

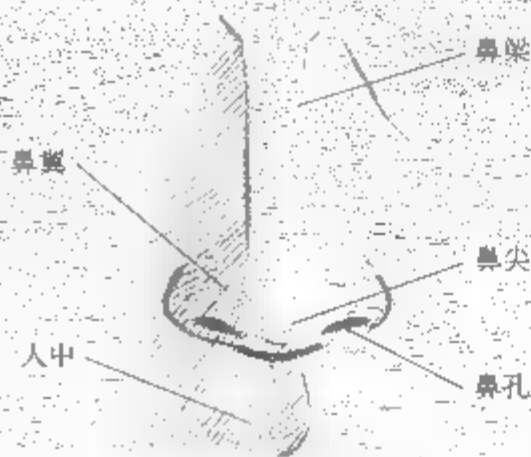
闭眼时侧面的睫毛

闭眼时睫毛的侧面，贴近眼珠部分的睫毛最长，眼角处最短。



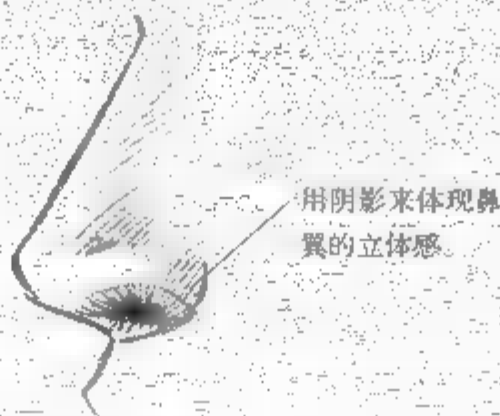
● 1.2 表现出鼻子的立体感

鼻子是脸部凸起最明显的器官，画好一个立体的鼻子，能给角色的面部带来更好的视觉效果。在漫画中可以通过多种方式来表现鼻子的立体感。



鼻子的正面结构

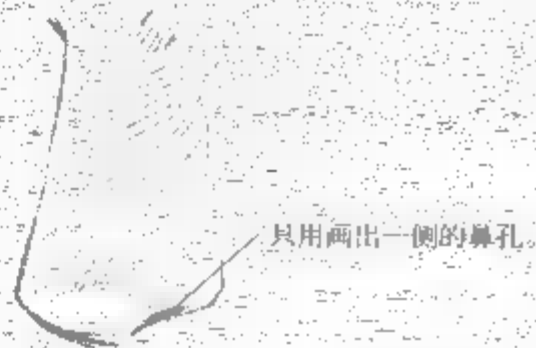
由于透视的原因，要表现鼻子的正面只能通过阴影来衬托鼻子的立体感。



用阴影来体现鼻翼的立体感。

鼻子的正侧面结构

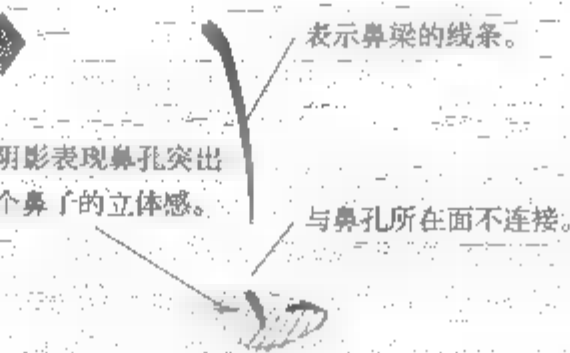
正侧面时鼻子的立体感最明显，可以通过阴影来体现鼻翼的立体感。



只用画出一侧的鼻孔。

鼻子的3/4侧面结构

3/4侧面时，可以观察到一侧的鼻孔，而另一侧的鼻孔则被整个鼻子挡住。

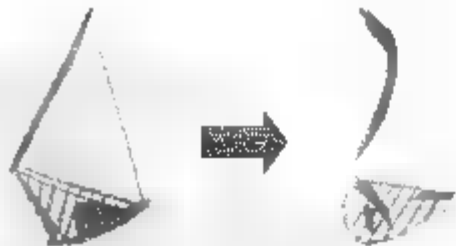


漫画中表现鼻子立体感的方式

在漫画绘制中，鼻梁被简化为一条线，为了区分鼻尖和鼻梁，通常越靠近鼻尖的线条越细。

漫画中正侧面鼻子的画法

■角分明的线条能突出鼻子的挺翘，鼻底线条与鼻尖的倾斜角度较大，更能体现人物的类型。



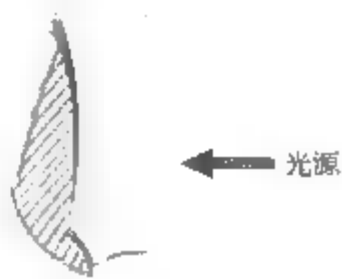
仰视时鼻子的画法

仰视时可以看到两个鼻孔，由于透视的原因，鼻梁的长度稍短。



俯视时鼻子的画法

俯视时的鼻子，观察不到鼻孔结构，但根据鼻子会形成一定面积的阴影。

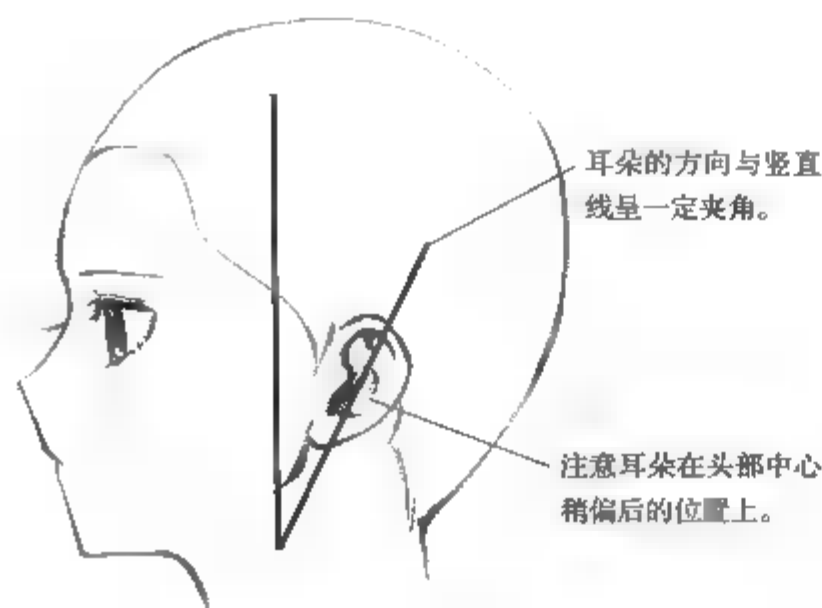


■光源照射时鼻子的画法

当鼻子受到侧光照射时，在背光的一侧投射出整个鼻子的阴影。

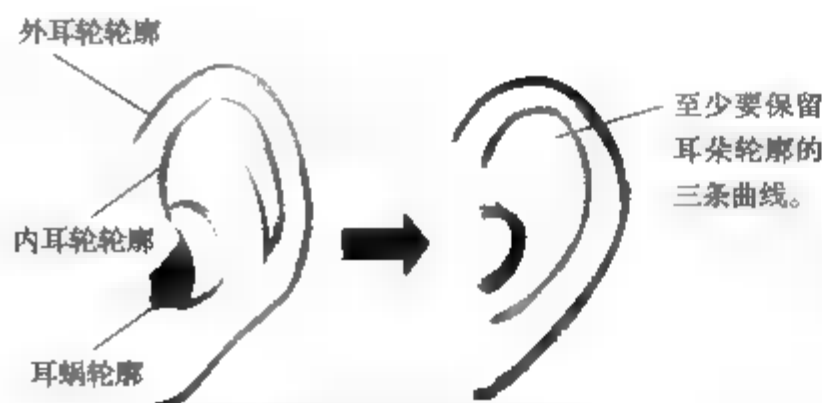
● 1.3 耳朵细节的漫画式简化

耳朵是五官里惟一没有位于正面面部的器官，它经常因头发遮挡而看不见。耳朵的耳骨虽然大结构相同，但大小外形却因人而异。画耳朵的时候要先认识耳朵的结构，才能更好地进行漫画式简化。



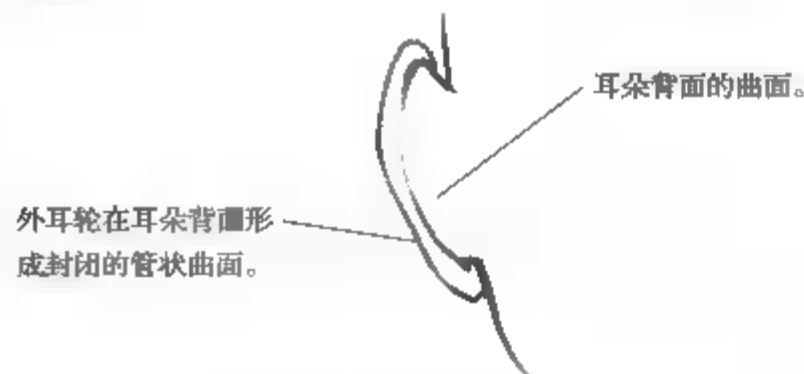
耳朵的位置

耳朵在头部的两侧，但并不是竖直长在两侧，而是稍微有一些角度。



漫画式简化耳朵的正面画法

简化时依然需要保留耳朵的一些重要轮廓线，并将耳蜗部位颜色加深。



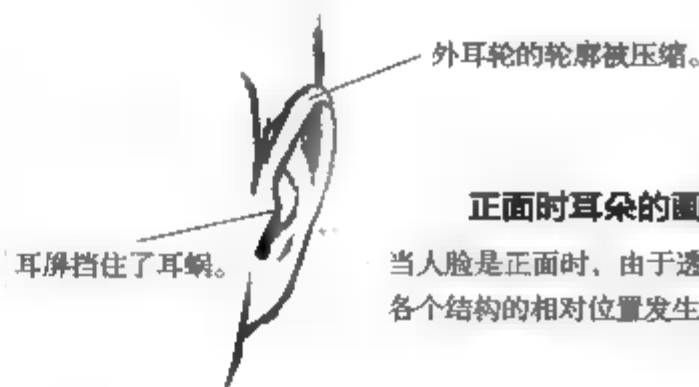
漫画式简化耳朵的背面画法

注意耳朵背面有一个较为宽阔的曲面，在漫画简化中也应该画出这个面。



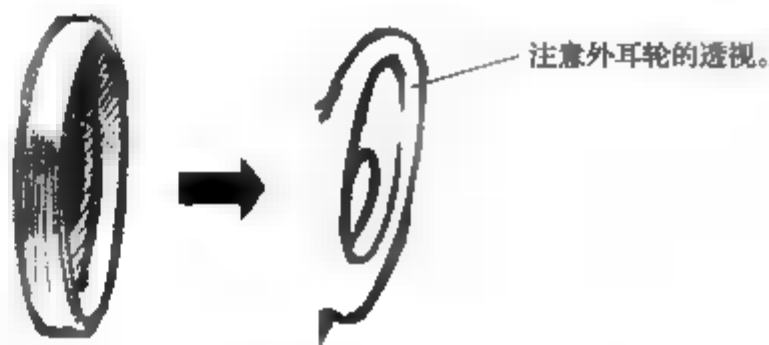
耳的结构

耳朵大致由外耳轮、内耳轮、耳垂、耳屏和耳蜗几部分构成，在漫画式简化前要先搞清楚这些结构。



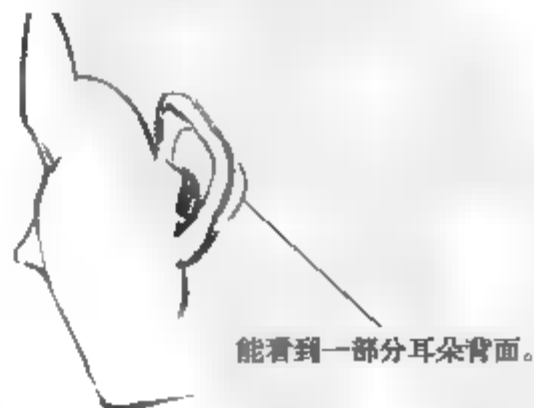
正面时耳朵的画法

当人脸是正面时，由于透视，耳朵各个结构的相对位置发生了变化。



漫画式简化耳朵的侧面画法

可以将侧面的耳朵想象为一个胖子，当从侧面观察时，口径的纵深被压缩了。



漫画式简化耳朵的背侧面画法

耳朵结构很复杂，从不同角度呈现出不同的形式，当从背侧面看时，能看到一部分耳朵背面。



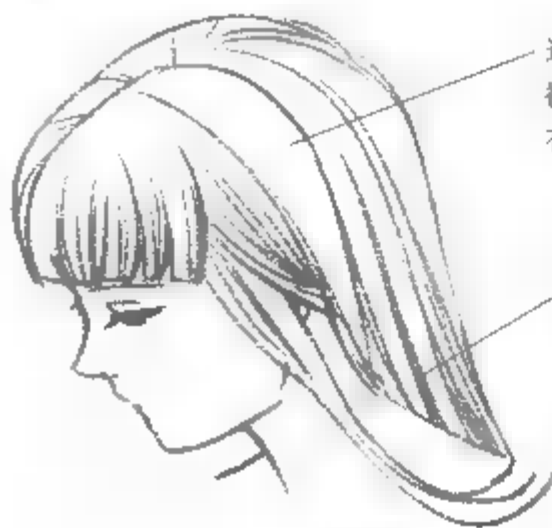
飘逸的头发

好看的发型能提升人物的美型度，也是角色的重要特征。下面我们就一起来学习一下如何画出头发飘逸的质感。

2.1 头发的质感

头发的画法、厚度、色调等决定了头发的质感，每一种发型都拥有不同的头发质感。

发丝的表现方法



这部分留白，但从视觉习惯上来讲是有头发的。

这部分有一些发丝线条。

发丝的表现

在漫画中，我们只需画出一些主要部分的发丝来引导视线走向，便能起到表达头发质感的作用。



发根处留白，线条较少。

少许断线能增加发簇的柔顺感。

发梢的部分发丝线条集中。

发丝的画法

发丝的绘制位置有一定的技巧，我们可以在发梢的位置多添加一些线条，在发根的部分少画一些线条。封闭的线条与断线同时使用，才会使头发显得不那么死板。



短发的发丝表现

在绘制男性的短发时，我们可以用短线沿着头发的走势进行描绘。

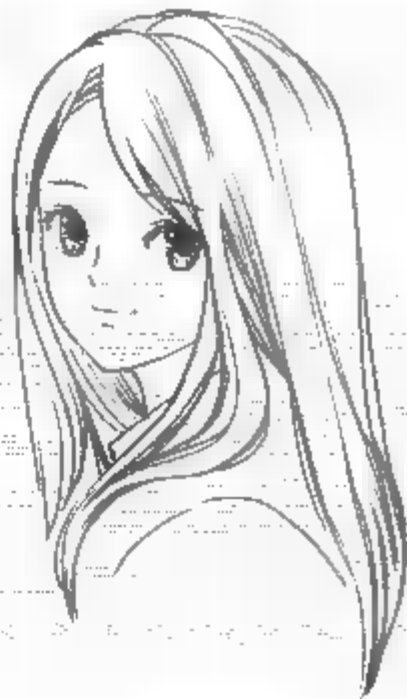


辫子的发丝表现

发丝的走向跟随辫的方向向中间收拢。



在画辫子的时候，前面的头发要压住后面的。

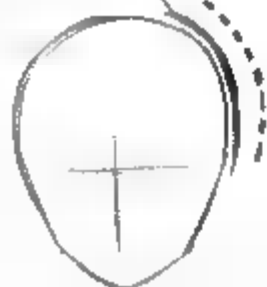


披肩的长发

在画披肩长发时，应该画出发丝呈形垂在肩上的样子。

虚线为层次较多时头发的厚度。

实线为层次较少时头发的厚度。



层次较少的类型

头发层次较少时，每一层头发都比较贴近头皮，所以会显得头发较薄。



层次较多的类型

头发层次较多时，会比较凌乱，发丝间空隙感强，所以显得头发厚度较厚。



蓬松头发的画法

在画蓬松的头发时，我们要先找准头发上的发旋，然后以发旋为中心，一层一层地画出发丝。

紧实头发的画法

紧实的头发通常沿着头型的轮廓线贴近头皮。可以使用较长的线条来表现较少的层次。



束起的头发层次少，比较紧实。



马尾比较蓬松。



通过对比我们可以发现，使头发厚度产生明显变化的要素是层次，分层越多，头发越厚。

发丝的方向线，向被束起处集中。

束起的头发

头发的色调



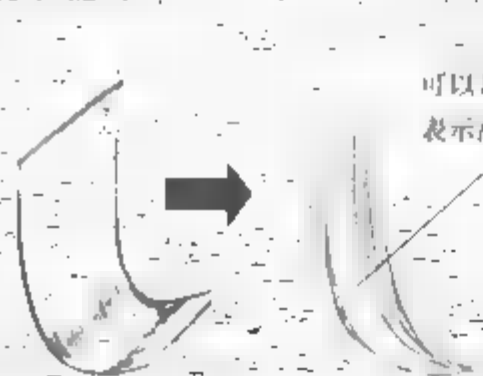
头发的轮廓线

黑白漫画中的头发只能用黑色的线条来表现。这个表现发丝走向的线条就是头发的轮廓线。但是仅靠轮廓线是不能表现出头发的质感的。



头发的高光线

头发的高光线呈弧形围在头顶，最亮的地方是头部轮廓转折的地方。



当头发自然下垂时，发梢处的自然弯曲部位也会产生高光。



高光

明暗交界线

反光

金色色调的头发

金色色调通常用于表现西方人的头发，发质较软，可以用排线的方式来画高光线。



茶色调的头发

高光和固有色的对比度较低



黑色色调的头发

高光和固有色的对比度较高



不同的对比度对头发色调也有影响。高光和发色对比度越高，发色看起来越深。

2.2 表现头发的状态

头发的状态也是表现头发质感的重要因素，不同的头发状态可以使角色有不同的发型，这些不同的发型能进一步使读者体会到视觉上的质感差异。

直发的绘制方法



直发的正面画法

直发并不是用直线表示的头发，所用的线条仍然是曲线，只是曲线的弧度比较小。

直发的正侧面画法

直发搭在背上时会发生二次转折，形成与头部轮廓不同的弧度。

接近直线的弧线。

弧度稍微大一些。

用S形线条画出直发马尾。



直发的垂顺质感

发质不同，直发的垂顺感也不同，从绘画的表现方式角度来看，弧度越小，垂顺感越强烈。

发马尾的画法

直发的马尾呈S形，虽然头发转折了两次，但看上去依然是直发。注意不要再添加转折，以免画成卷发。



卷发的弯折次数较多，发丝呈S形。



卷发正面的画法

绘制卷发时，头发至少要弯折两次以上才能有卷发的效果。



波浪式卷发的发卷呈S形，几乎处于一个平面。



想要更容易地画出卷曲效果，可以将滚筒式卷发想象为卷在一个卷发棒上。

绘制卷发时，要区分卷发的两种卷曲方式，一种是波浪式弯曲，一种是滚筒式卷曲。



波浪式卷发的发卷，基本上处于同一平面上，起伏是弯曲而不是卷曲。

效果非常蓬松。

波浪式卷发



发丝弧度较大，没有沿着头部轮廓。

侧面的画法

由于发丝不贴合头部轮廓，所以即使搭在背上也没有沿着背部轮廓线弯曲，而是按照发丝本身的弧度卷曲。



大滚筒发卷形成了柔顺效果。

大滚筒式卷发



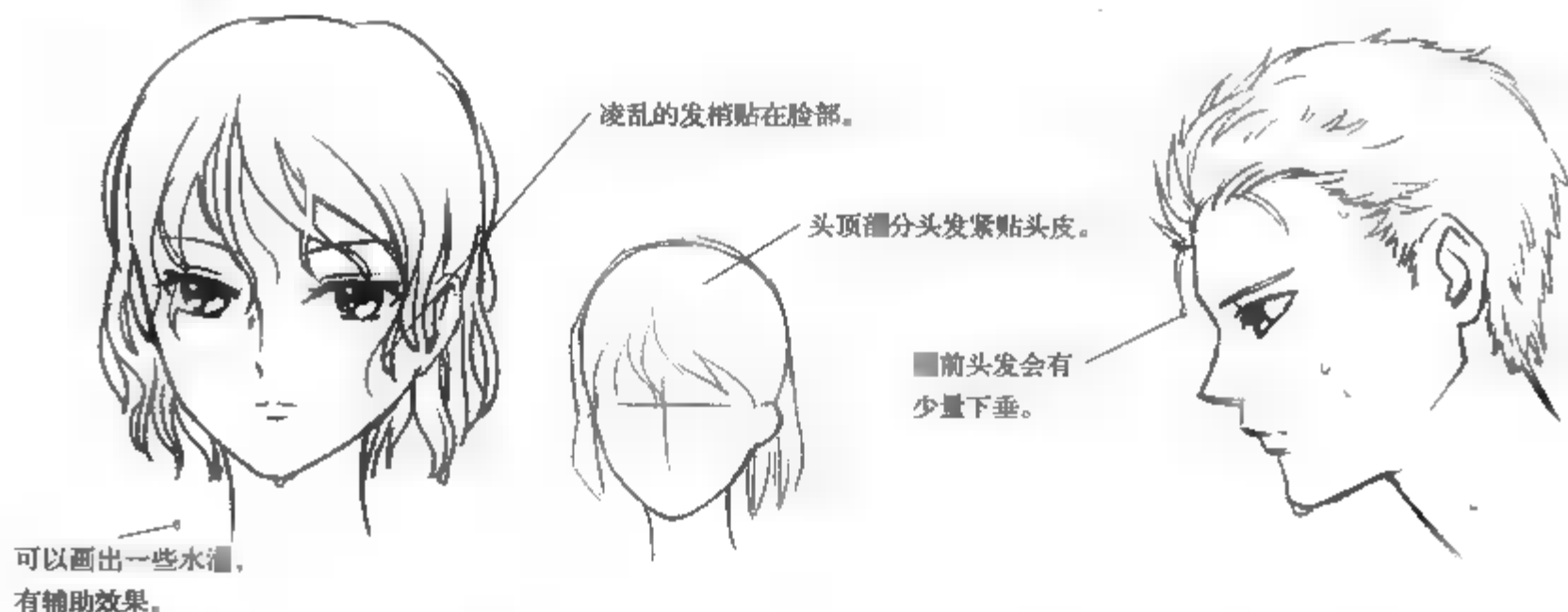
小滚筒形成比较硬朗的效果。

小滚筒式卷发

● 2.3 特殊情况下头发的质感表现

头发在不同的状态下会呈现出不同的质感，有风与无风，在空气中与在水中等，画法各不相同。

■ 沾水的头发



■ 沾水后头发

沾水的头发头顶部分紧贴头皮，由于没有了蓬松感，所以头顶头发的线条尽量少而且要沿着头部的轮廓画。由于水的原因，发丝纠缠在一起，有的甚至紧贴脸部皮肤。

■ 男性短发出汗的情况

男性的短发发质本身比较硬，沾水以后头发显得稍微柔软一些，有少部分发丝会垂下来。

■ 风吹动的头发



■ 风吹动的头发画法

在画被风吹动的头发时要注意发丝飘动方向的一致性。另外，由于重力原因，头发不可能完全遵循风的方向，而是与风向有一定的角度。

■ 头发的飘动部分

有风时，头发会随风飘动，但不是所有头发都会这样，当头发被束起后，紧贴头皮部分的头发是没有飘动的。



在水面以上的头发和通常在空气中的状态一样。

漂浮在水面附近的头发。

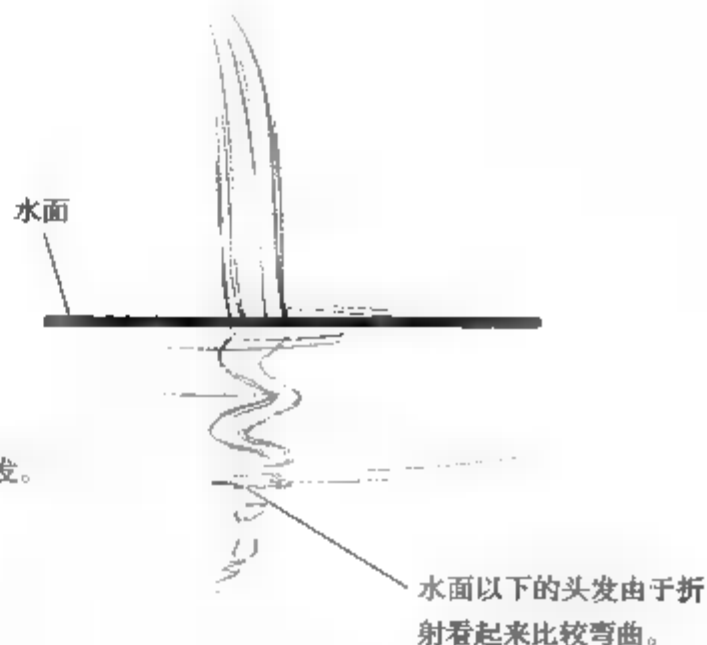
由于光的折射，水面下的头发看起来比较弯曲，可以用来回弯曲的线条加以表现。

可以添加一些水泡，凸显头发在水中的质感。



突然潜入水中时头发

有一种情况是角色突然下落到水中，头发受到水的阻力向上飘起，发丝相对比较集中，发簇也显得较粗。



一半头发在水中的情况

一半头发在水中的情况下，头发经过了空气和水两种不同的介质，头发湿润的部分较轻，浮在水面附近，完全湿透的头发部分较重，沉在水面下。



完全在水中的长发

长发在水中受到水流的扰动呈S形曲线。



柔软的身体与硬朗的身体

在绘画中，男性与女性身体，除了第二性征的区别外，在用线表现质感方面也有比较大的差异。比如由于脂肪较多，女性身体轮廓较之男性显得更加柔软，而男性由于骨骼较粗壮，轮廓则比较硬朗。

● 3.1 女性身体的质感表现

女性的身体整体非常柔软，这是由于女性骨骼较小，而且皮下脂肪较多的原因。在画女性身体时要注意线条的柔和性，要用轻柔的线条来表现女性的柔美。

女性手部和手臂的画法



女性的手部

女性的手部非常柔软，轮廓以曲线为主，几乎看不见骨点。



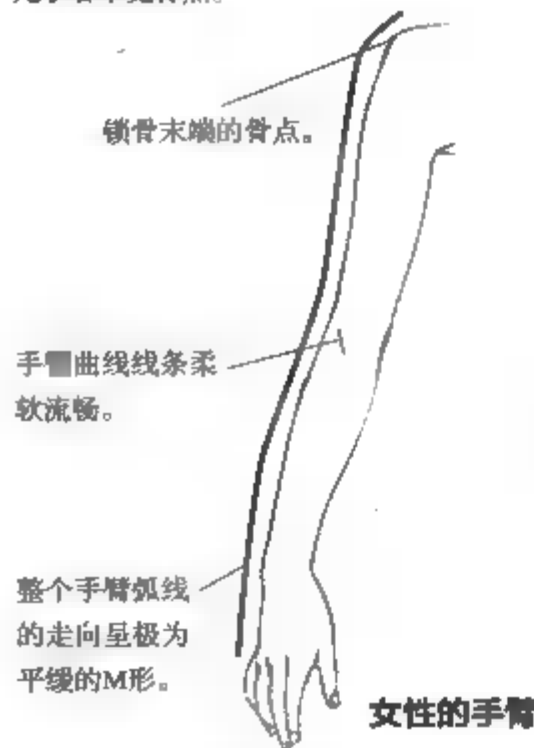
女性手部的关节

女性手部弯曲时形成的面比较均匀、圆润，画阴影的时候线条要轻且细。



女性指甲的质感

女性的指甲形状较圆，很多爱美的女性会涂上指甲油，在绘制漫画时我们可以为指甲加上一些效果，体现出女性独特的手部魅力。



女性的手臂

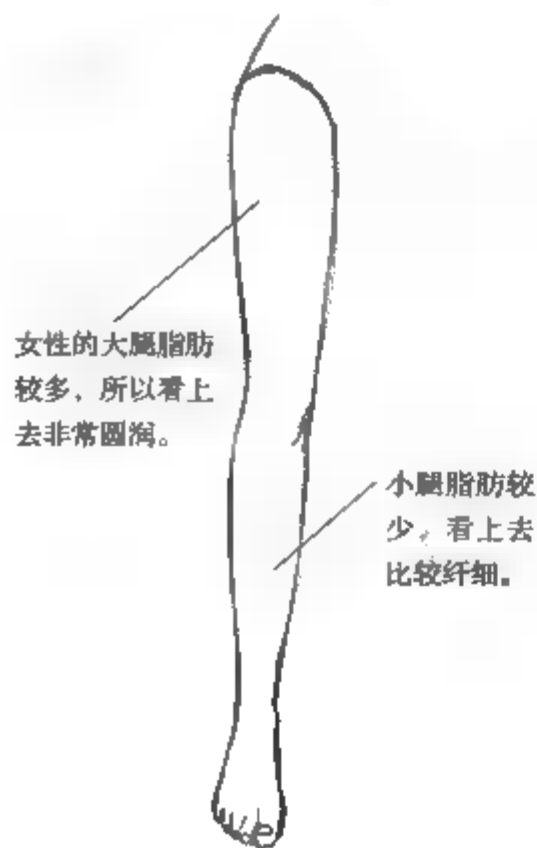


女性手臂的肌肉



女性手臂与身体的连接处

由于女性胸部堆积了大量的脂肪，手臂与身体的连接处会形成一个Y字形。



女性的大腿脂肪较多，所以看上去非常圆润。

小腿脂肪较少，看上去比较纤细。

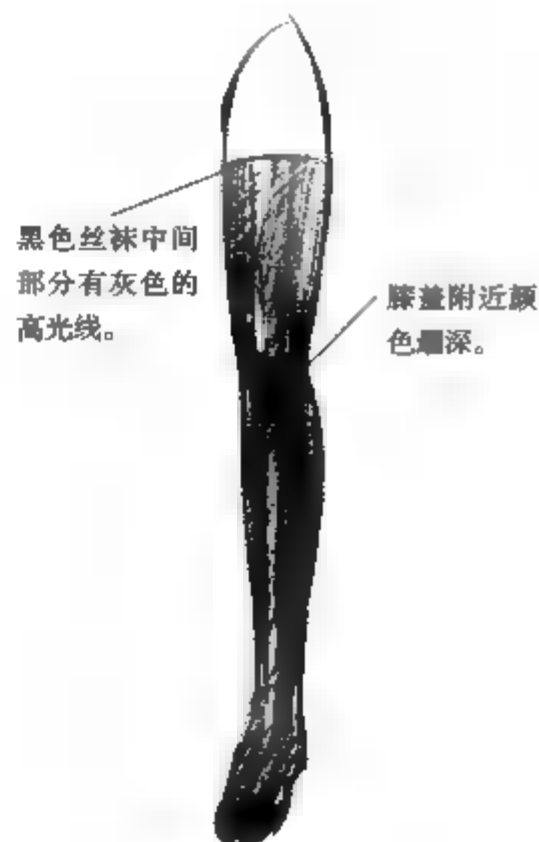
女性的腿部



勒痕

柔软的女性腿部

由于女性大腿部的脂肪较多，所以非常柔软。穿上丝袜时，会在腿部形成一个紧绷的勒痕。



黑色丝袜中间部分有灰色的高光线。

膝盖附近颜色加深。

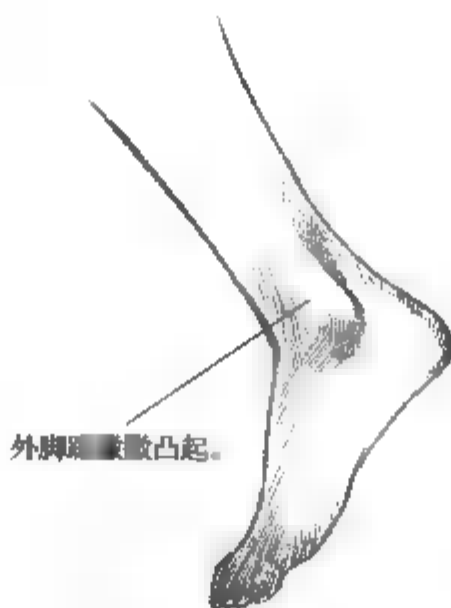
丝袜时女性的腿部

女性常穿丝袜，穿上后能修饰女性腿部的线条，尤其是穿上黑色丝袜后，腿部显得更修长。



女性站姿

很多女性的站姿为内八字，这样会使双腿看起来更柔美。



外脚踝微微凸起。

女性脚部的特点

女性的外脚踝不是非常明显，可以用较淡的线条来表现这种微微凸起的质感。



脚掌较短。

曲线非常柔美。

女性的脚

女性的脚掌比较小，而且外形曲线非常柔美。



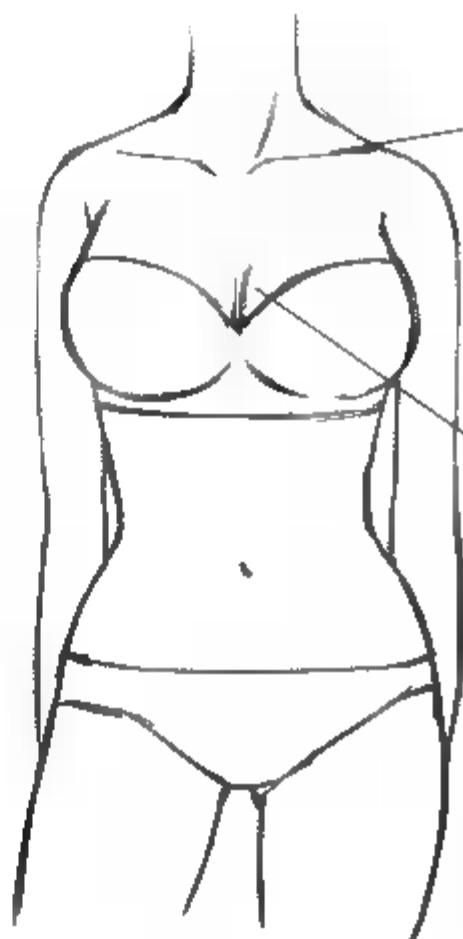
脖子与下巴的连接也很圆润。

脖子修长，脖子到肩膀的线条是流畅的曲线。

肩膀显得圆润而光滑。

女性的脖子

女性的肩膀较窄，看起来比较圆润，脖子修长。脖子与下巴连接的地方不是直角，而是转角很大的圆弧。



女性的轮廓柔和，但是锁骨部分脂肪很少，有凸出的骨点。

穿上内衣后胸部挤出一条缝，用曲线将其表示出来。

女性身体的轮廓

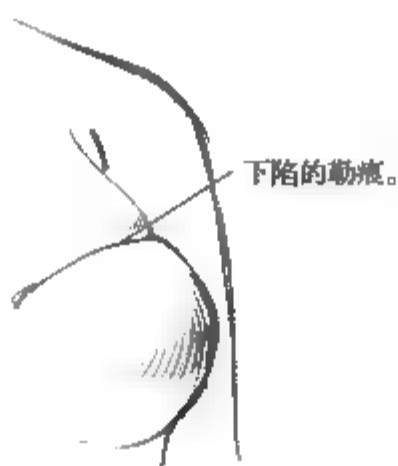
女性的身体轮廓非常柔和，几乎不适用直线，而是要用柔软的曲线表现。



颈椎凸起不明显。

背部收腰，背部的轮廓光滑没有骨点。

臀部比较翘，要画出圆润的质感。



下陷的勒痕。

阴影的线条轻且细。

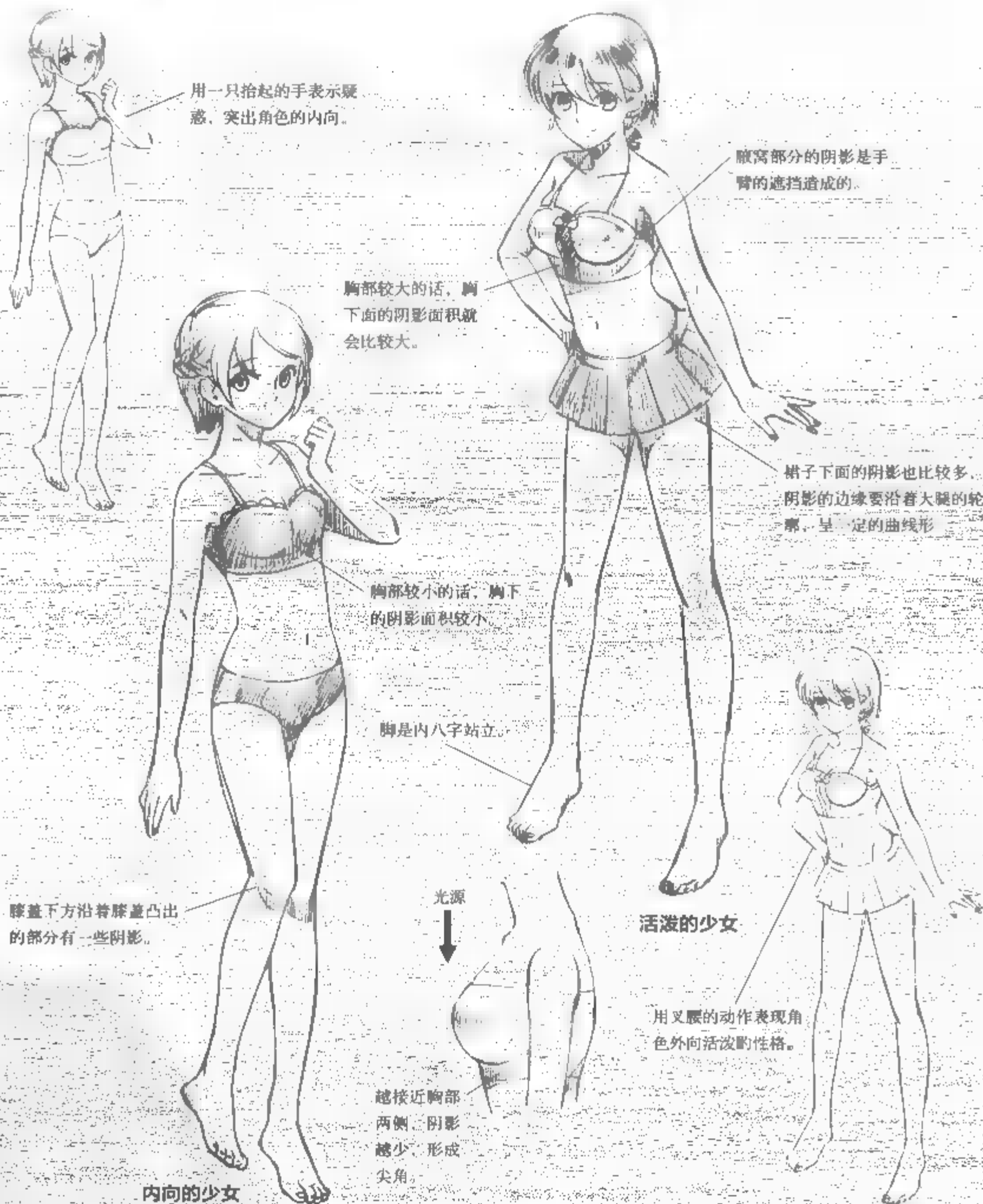
注意女性胸部的脂肪非常多，为了体现这种柔软的感觉，在穿着的内衣边缘，皮肤会有一些勒痕。



女性身体结构的正侧面

女性身体的正侧面呈S形，注意腰要收、臀要翘。

女性身体的柔软



3.2 男性身体的质感表现

男性的身体肌肉较多，显得非常硬朗。因此在画男性身体时候注意要多用直线，以表现肌肉的确实感，体现男性的阳刚美。

男性手部的画法



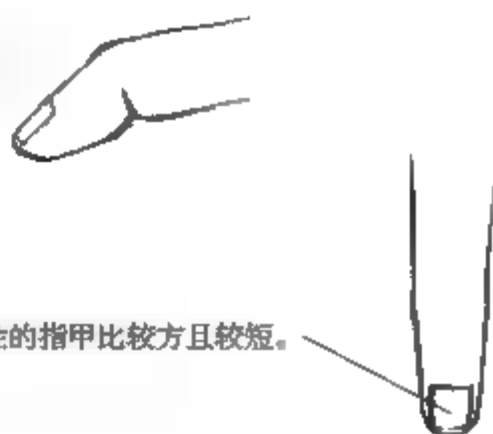
男性的手

男性手部看起来比女性手部硬朗许多，我们可以用接近直线的曲线来体现这种硬朗的质感。



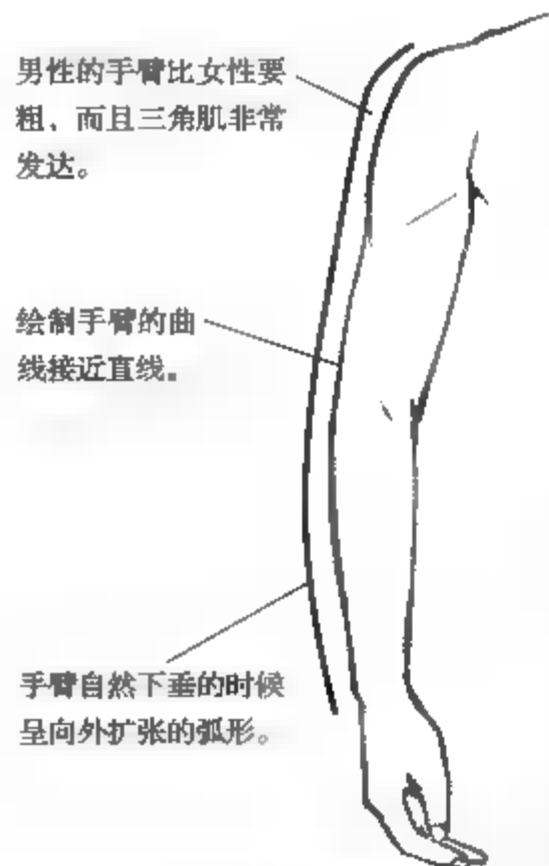
男性手部弯曲

男性手部的弯曲比较硬朗，手指的弯曲角度接近直角。



男性指甲的质感

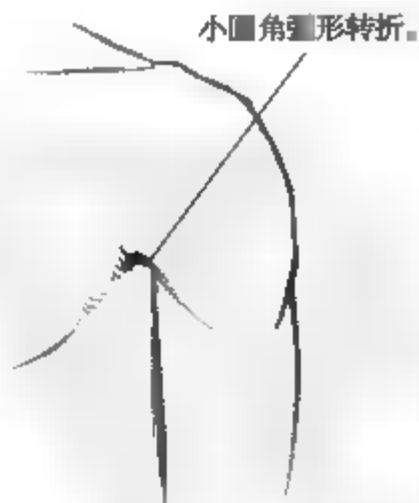
虽然现实中男性的指甲形状还是近似于圆形，但是在绘画中为了表现出男性指甲的坚硬，可以用直线来表现质感。



男性的手臂



男性手臂的肌肉



男性手臂与身体的连接处

男性的胸部肌肉比较紧实且发达，与手臂连接的地方不会像女性一样挤出Y字形的叠痕，而是形成一个小圆角弧形转折。

男性的腿部肌肉较多，转角的地方可以画得生硬一些。



男性的腿部

小腿肌肉集中在后面，描绘时要突出小腿前部的骨感，使用的还是较硬的线条。



男性的腿部

男性腿部肌肉较多，因此质感会很坚硬，在画类似足球运动员的长袜时，袜口不会陷入肌肉中。



膝盖有不平整的凸起。

男性的膝盖

男性的膝盖肌肉和脂肪都比较少，弯曲的时候非常有特点，看上去有很不平整的凸起。



男性的站姿

男性的站姿比较随意，通常是呈比较自然的外八字。

男性脚掌比较长。



脚背上的脚筋。



脚部的特点

男性脚部可以用较粗的线条排线，注意脚背处会有比较明显的脚筋，这也是突出脚部硬朗质感的要点。

转角较硬，足部线条不柔和。



男性的脚部

男性的脚掌比较大，而且骨点凸出，线条直且较硬。

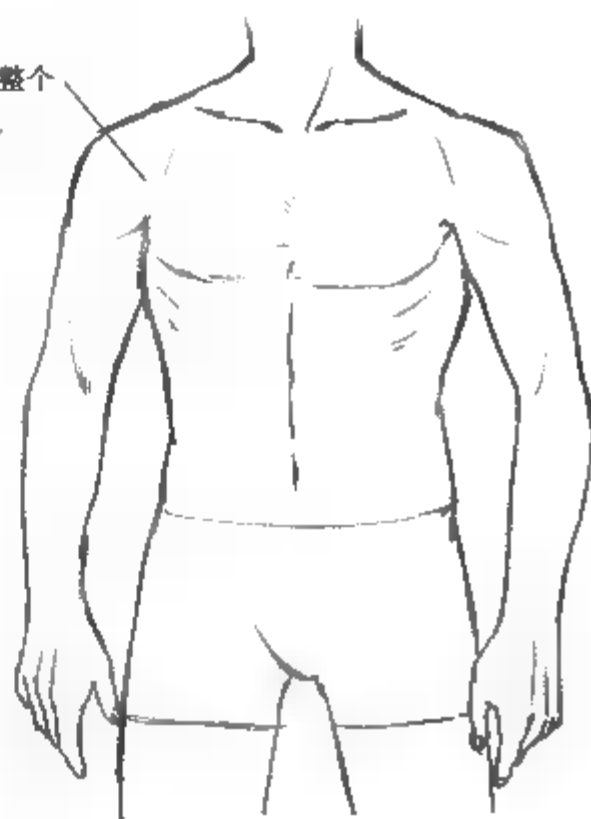


下巴与脖子成较硬的转角。

颈部的肌肉比较发达。

肩部有发达的三角肌，肌肉较硬，线条也比较直。

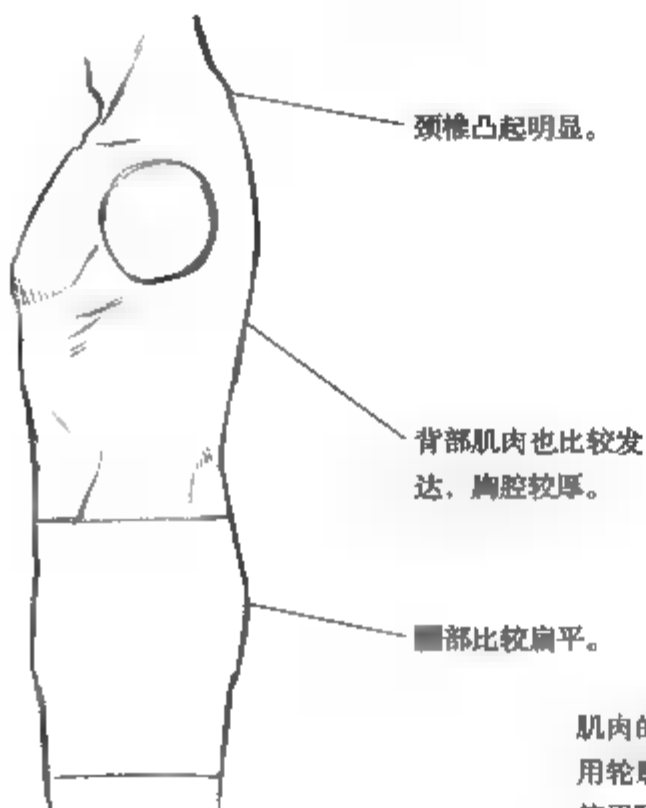
上身比较魁梧，整个身体呈倒三角形。



男性的肩部

男性肩膀较宽，脖子与肩膀连接处的肌肉比较发达，能看见部分背阔肌，所以男性的脖子会显得比女性的短一些。

男性身体的轮廓

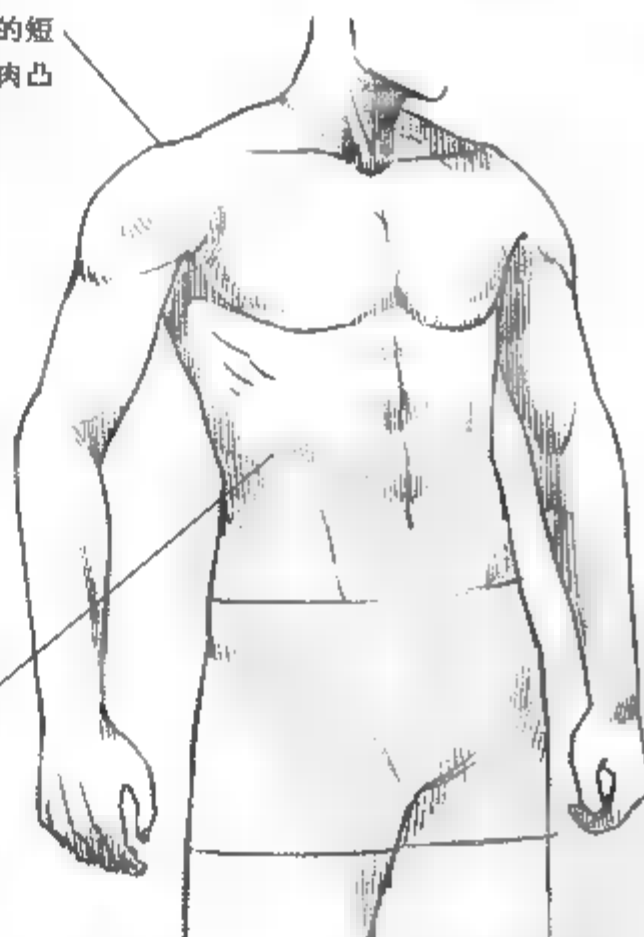


颈椎凸起明显。

背部肌肉也比较发达，胸腔较厚。

腰部比较扁平。

用平行排布的短线来表示肌肉凸起的质感。



肌肉的质感可以不用轮廓表现，而是使用阴影线画出。

男性身体轮廓的正侧面

描绘男性身体的正面时要注意不要画得很宽，这是因为男性胸腔骨骼较大，胸部会略微前倾。

大量阴影表现男性身体的质感

手臂抬起时肩膀与胸部之间会有少许挤压，形成一条浅线。

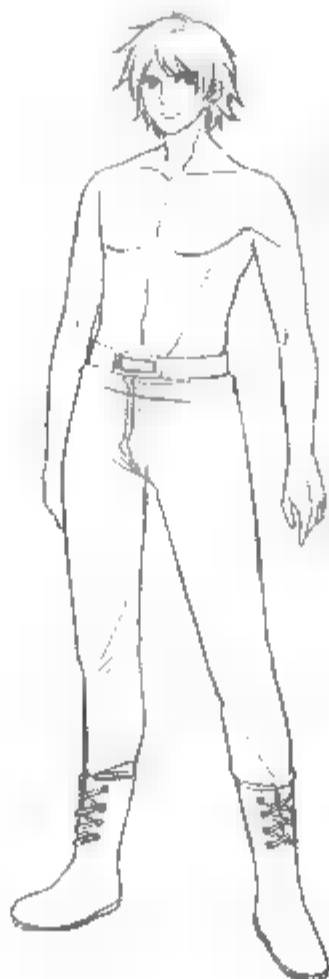
胸部的肌肉相对比较圆润，但也要画出坚硬的效果，可以用短直线排线来画。



男性的骨骼较大，膝盖骨凸出比较明显。

男性的脚部宽且长。

开朗的少年

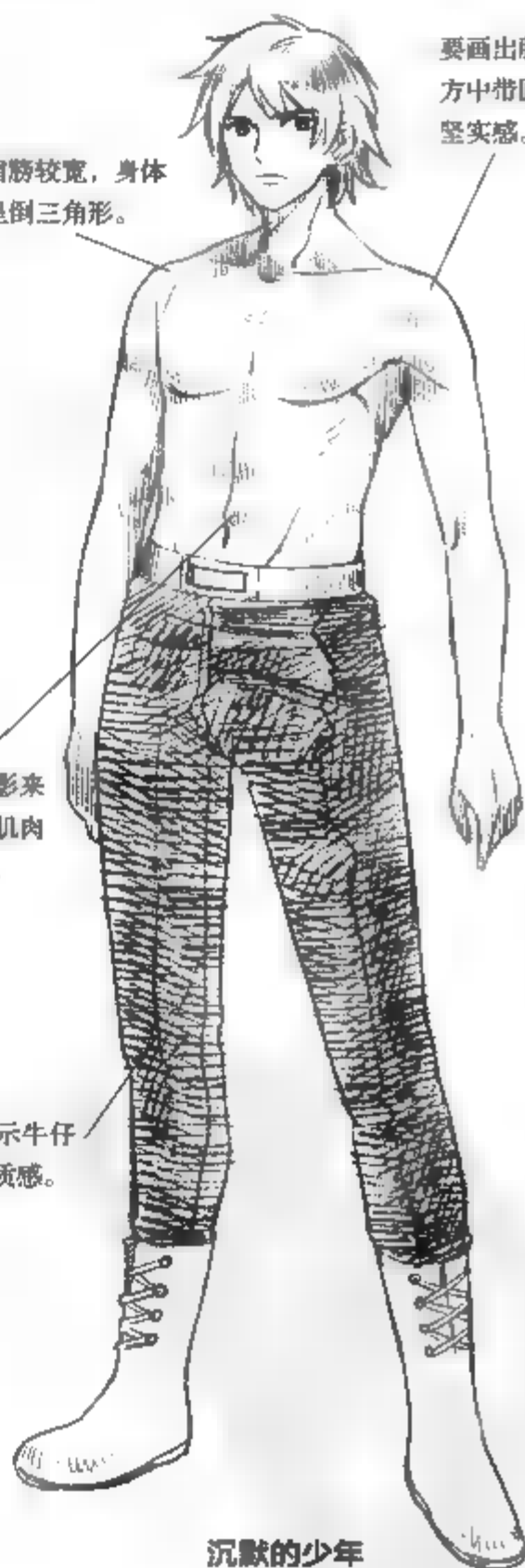


肩膀较宽，身体呈倒三角形。

要画出肌肉方中带圆的坚实感。

直接用阴影来表示腹部肌肉的紧实感。

用粗线表示牛仔裤较硬的质感。



沉默的少年

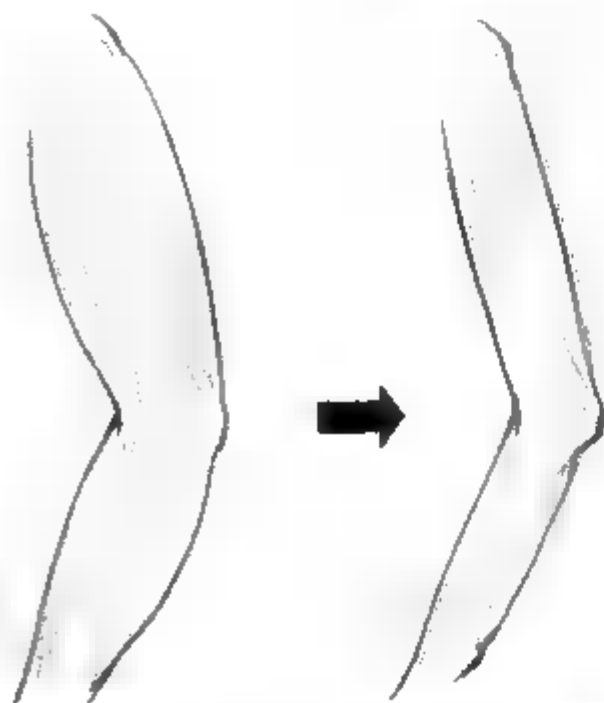


用硬朗的线条表现身体的骨感

人物的体型各不相同，比标准体型偏瘦的人骨骼凸出，身体比较有骨感。

● 4.1 骨感的表现

人物的骨感是由于肌肉和身体脂肪较少造成的。肌肉较少的话，就会比较瘦，不能将皮肤撑起，于是骨骼的轮廓就相对比较明显，进而给人骨感的印象。



正常肌肉的表现

骨感肌肉的表现

较瘦的人，肌肉和身体脂肪较少，骨头与皮肤之间的间距较小，给人比较干瘦的印象。



正常体格的肌肉会使皮肤的轮廓显得比较圆，因此可以用较圆润的线条来表现其质感。

较瘦的人肌肉较少，可以用较硬直的线条来表现其质感。



骨感的肌肉轮廓

锁骨间的间距也要显得较大。

如果锁骨比较凸出，脖子部分的筋也要非常凸出。



在锁骨下面可以再添加一条短线，来表示锁骨的凸出感。

锁骨部分的骨感

锁骨是能体现人物骨感的身体部位之一，因为锁骨部分本身肌肉就较少，如果要表现更瘦的人需要将这部分表现得更凸出。



用短直线来表示肋骨部分形成的较多的凹陷。

肋骨部分的骨感

较瘦的人肋骨部分会比较凸出，形成明显的凹陷。



较瘦的人的脚部的部位明显露出脚筋。

脚部分的骨感

4.2 女性的骨感表现

女性的身体比较柔软，但是为了突出骨感，可以引入一些较直的线条来表现纤瘦的质感，但要注意即使是很瘦的女性，关节也会很小，这样才能体现出女性纤细的骨感。



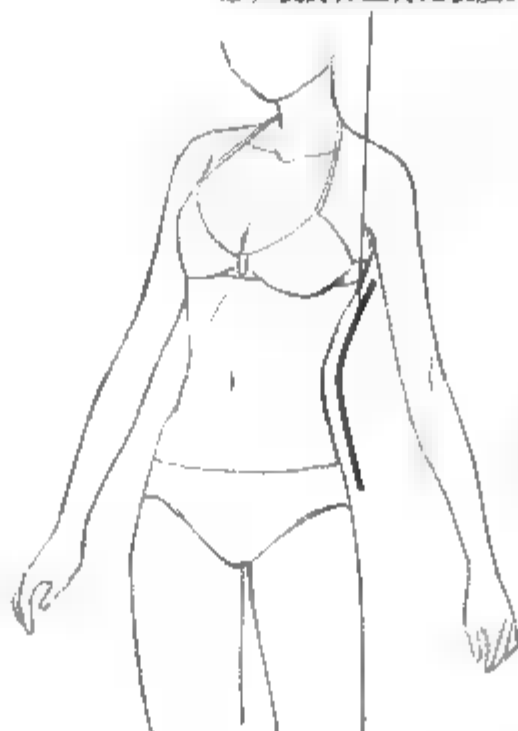
女性的骨感表现



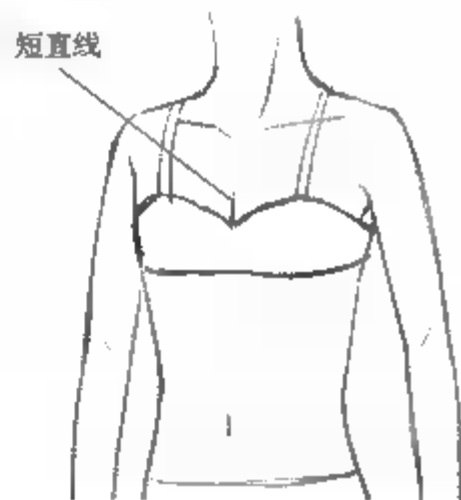
骨感女性正侧面的画法

与正常体格的女性相比，身体的线条更接近于直线。

用较直的线条，减少赘肉感，使身体显得比较瘦。



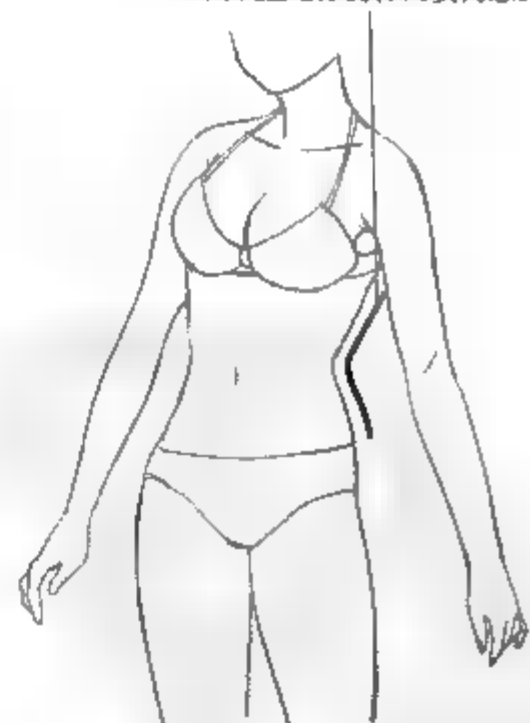
骨感女性的身体



骨感女性胸部的画法

较瘦的女性全身的脂肪相对而言都比较少，胸部也会比较小。画骨感女性的胸部时，要用短而直的线画出两胸之间的缝隙。

曲线能增添身体的赘肉感。

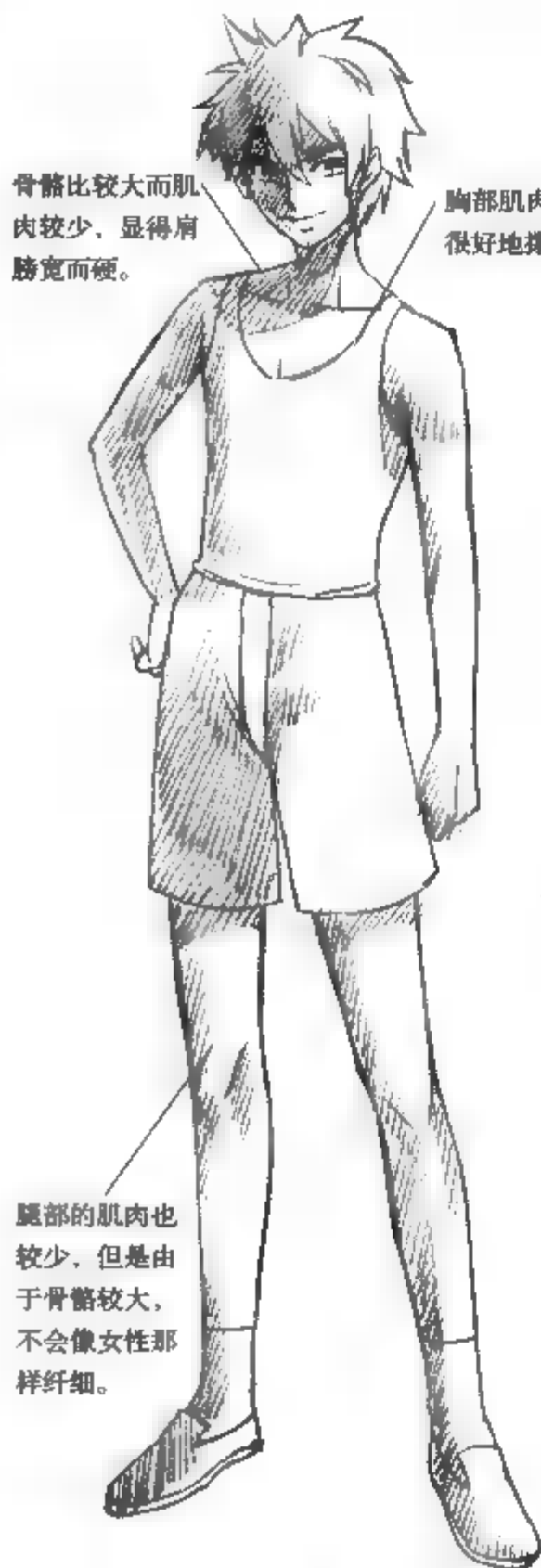


正常体格女性的身体

对比较瘦女性与正常体格女性的身体就会发现，正常体格女性的用线更圆润，而较瘦的女性曲线接近于直线，显得更加精瘦。

● 4.3 男性的骨感表现

较瘦的男性身体肌肉依然很紧实，只是肌肉的量比较少，显得比较有骨感，可以通过画出关节处的骨点的方式来表现男性的骨感。



■ 瘦男性的骨感表现

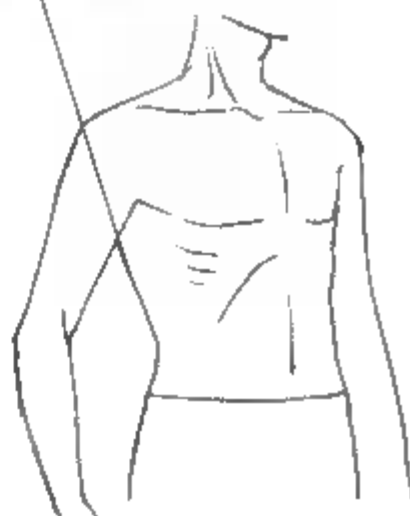
胸部肌肉较少，不能很好地撑起背心。



■ 瘦男性正侧面的画法

身体的线条较直而且转折较硬。

胸腔较厚。



■ 瘦男性的骨骼

较瘦的男性虽然肌肉不那么发达，但是与生俱来的较大骨骼不会让胸腔显得特别薄，所以应该画出胸腔的凸起感。



■ 瘦男性的身体



■ 正常体格男性的身体

对比较瘦男性与正常体格男性的身体就会发现，较瘦的男性由于肌肉较少，关节部位的骨头非常凸出，而且表示肌肉的直线也比较平直。

● 4.4 纤细人物的漫画质感表现

除了用线条来区别和画出纤细的感觉外，我们还能通过排线或网点的方式来表现不同的质感效果。下面我们就一起来学习一下如何用漫画表现出纤细的人物吧。

人物的轮廓



抬起手臂体现出少女的内敛。

① 画出人物的大致结构。在绘画的时候注意要将结构画得比正常体格修长一些。



② 在结构线的基础上画出人物身体的大致轮廓。注意用线要多用接近于直线的曲线。



虽然人物的身体比较纤细，但是为了表现出少女的可爱，脸型尽量不要画得太尖瘦。

■ 整理出脸部的十字线，并画出五官。



④ ■ 出衣服的结构并整理初稿的十字线，留下需要的轮廓。



衣服比较贴身，能更好地显示出纤细人物的骨感。



注意由于要画出肩部的骨感，肩膀处的拐角可以稍微方一些。



腰部的曲线不要画得太S形，尽量收敛一些，这样会使人物显得比较纤细。



为了表现腿部的纤细，注意膝盖部分的线条是凹下去的。



■画出头发的细节，可以适当加上一些装饰的丝带。



⑥画出衣服上的装饰，整个角色显得更有魅力。



裙子在两腿之间比较空，形成了较松的褶皱。



■为衣服画上褶皱，要注意由于角色较瘦，衣服又比较贴身，■此只在衣服比较松动的地方有褶皱，而且■要向内凹陷，这样才能体现出角色的骨感。



■在线稿上用排线画出人物服装的固有色，让面块区别更明显。



②画出人物头发的质感。这里选择使用金发来表现。



高光处

明暗交界处

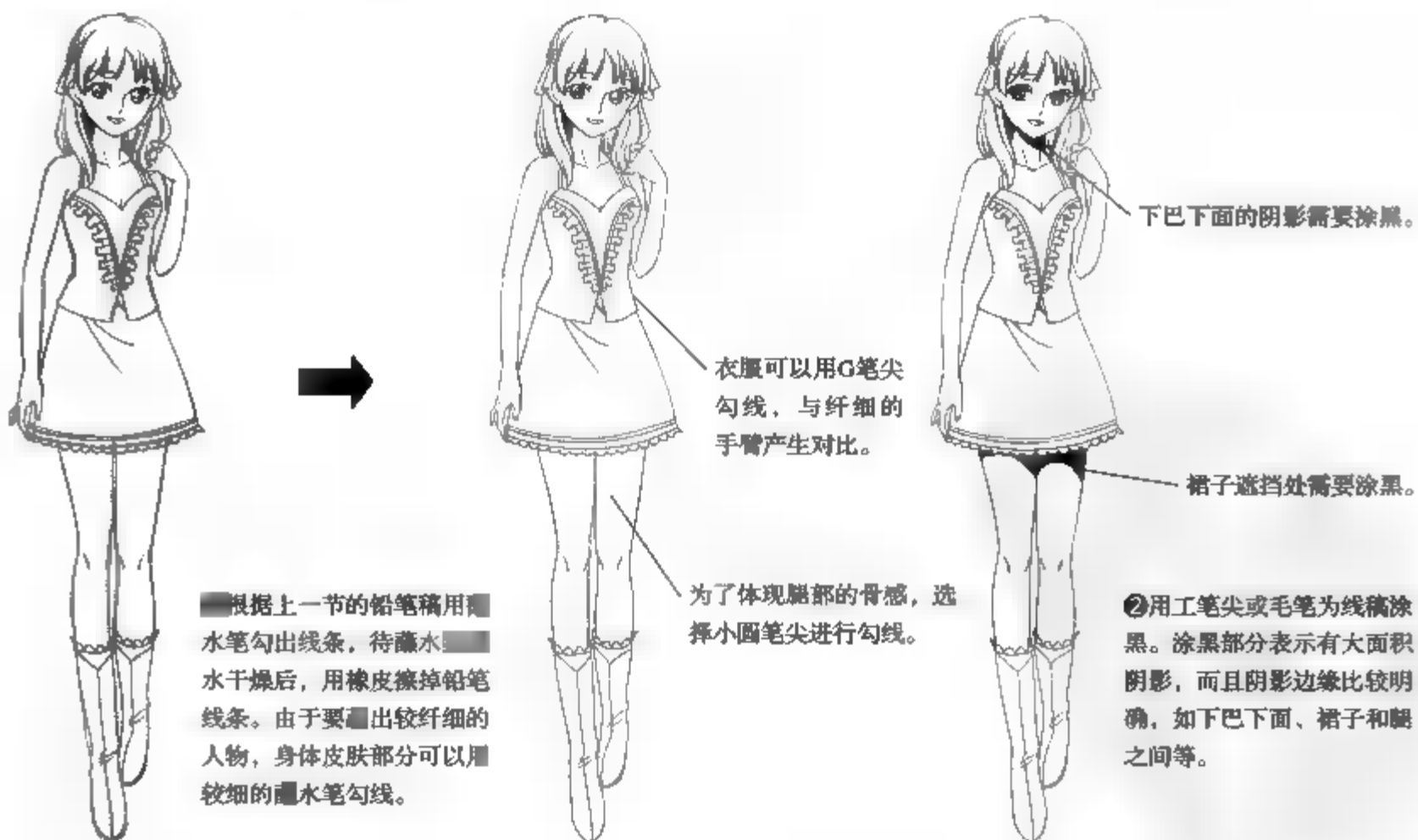
光源



身体转折面的阴影。

■部的阴影。

④画出人物的阴影，以表现人物的立体感。这时就能确定整幅图光源的方向了。





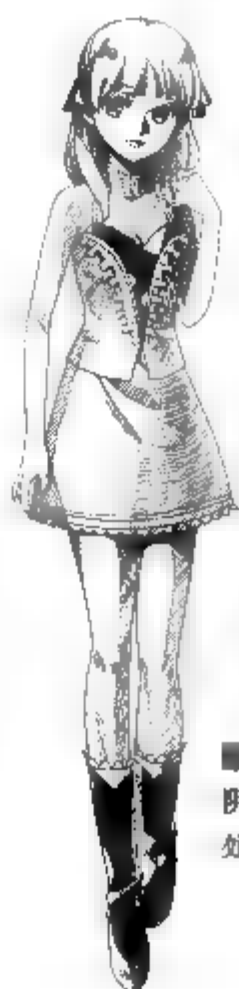
涂黑处

留白处是一些凸起反光的部位。

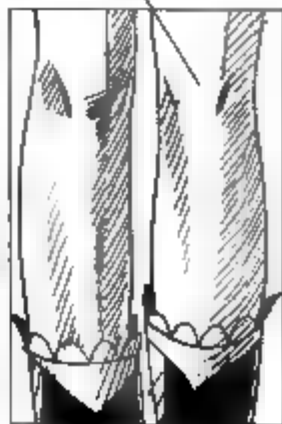
■将衣服深色固有色部分涂黑，为了表现靴子的光泽感，■留白的方式来表现质感。



■由于大面积修正蘸水笔线条会很麻烦，所以用小■笔先■出明暗分界的区域，方便排线。



腿骨部分留白■让腿■看起来更有骨感。



■在划分好的区域内排出阴影线，注意细节部分的处理。



用毛笔蘸上白色颜料，用排线的方式减淡一些转折较硬的部分。



大腿部分相对圆润，转折可以用白色减淡。

小腿部分比较有骨感，不用■淡转折面。

细节分析



固有色也用排线的话整个人物看起来会比较灰。

在使用■水笔的时候，固有色尽量用涂黑的方式来表现，这样整个人物才能有黑白灰的色调对比，使人物看起来更有■水笔带来的特殊质感。

⑥用白色颜料减淡一些阴影较柔和部分的色调。

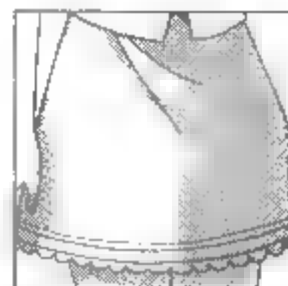
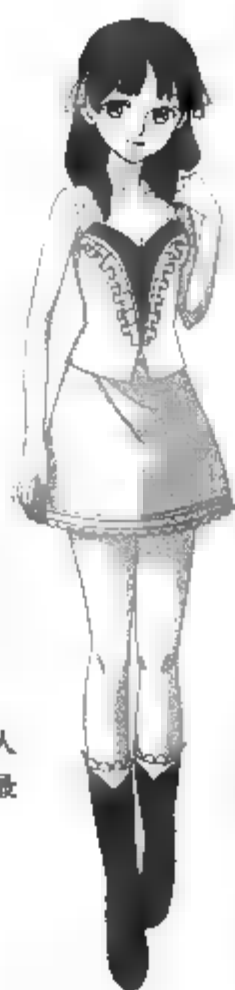


只用涂黑眼珠的部分。

■我们使用■水笔的线稿来进行贴网，用网点来表现质感，所以大面积阴影的部位不用涂黑。

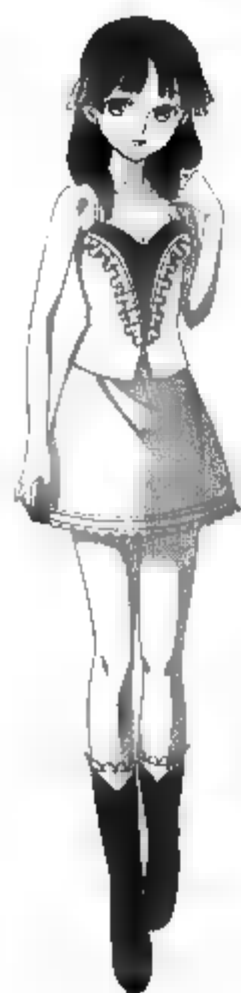


②先用较深的网点贴出人物头发以及服装中颜色最深的部位。



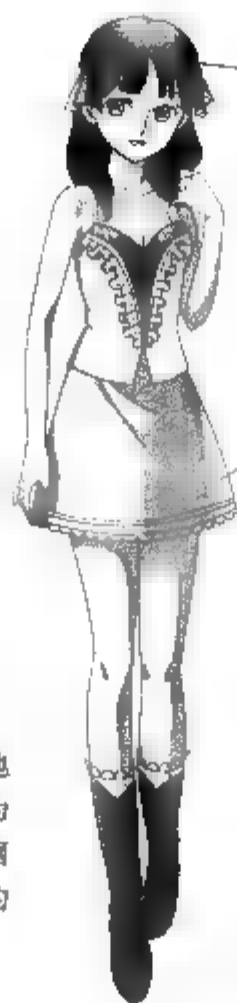
注意网点的边缘比较硬，一些柔和转折处可以先■接贴好网点，稍后再用刮网的方式加以处理。

③用较淡的网点贴出人物及服装的阴影部分，注意由于有叠网的部分，所以选用的深浅不同的网点线数要相同。



明暗交界的部分，以条状形式叠网。

④选择在要表现骨感的地方叠加一层网点，注意为了体现较硬的质感，网点只叠在明暗交界线的边缘。



减淡

减淡

■用橡皮■一些需要渐变效果的部分，如头顶的大面积光照和裙子部分的大面积反光等。



大腿部分阴影少量刮网，小腿部分不刮网，用这种反差对比体现小腿部分的骨感。

⑥用刀尖处理一些需要刮网的部分，如头发的高光和阴影转折的部分等。

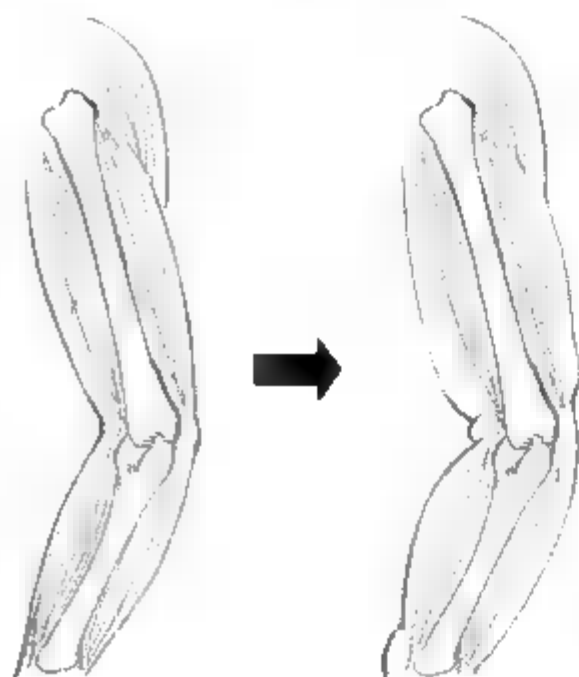


用松软的线条表现身体的肉感

比标准体型偏胖的人身体的脂肪较多，在体表形成堆积，视觉上给人肉肉的质感。

● 5.1 赘肉的质感表现

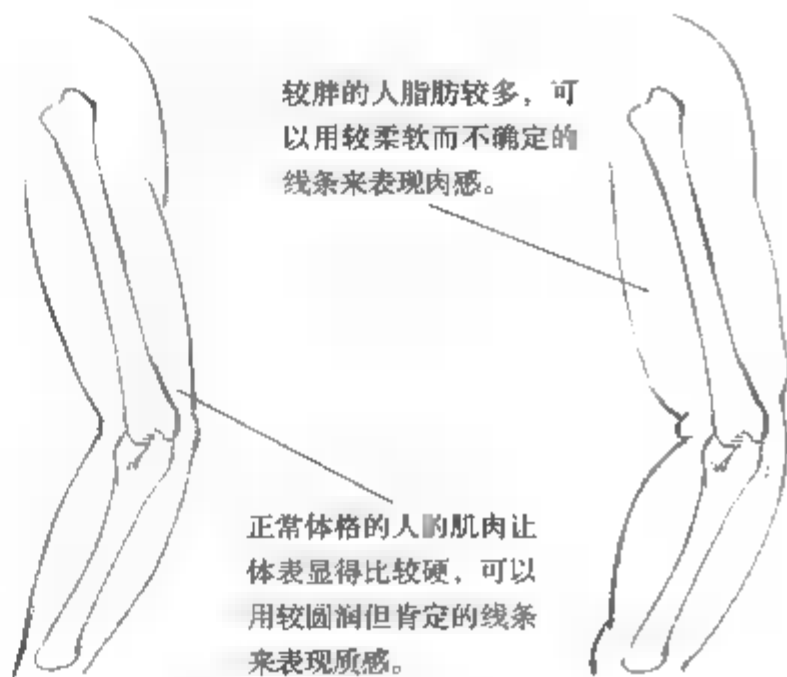
偏胖的人物身体脂肪较多，在体表会形成一定的堆积，而且进一步堆积的话还会形成下垂。通常有肉感的部位脂肪会将皮肤撑起，线条较为柔软。



正常肌肉的表现

较肉感肌肉的表现

较胖的人，身体脂肪较多，但肌肉不一定比正常体格的人多，肌肉与体表之间的大量脂肪，会使皮肤与骨骼之间距离增大。

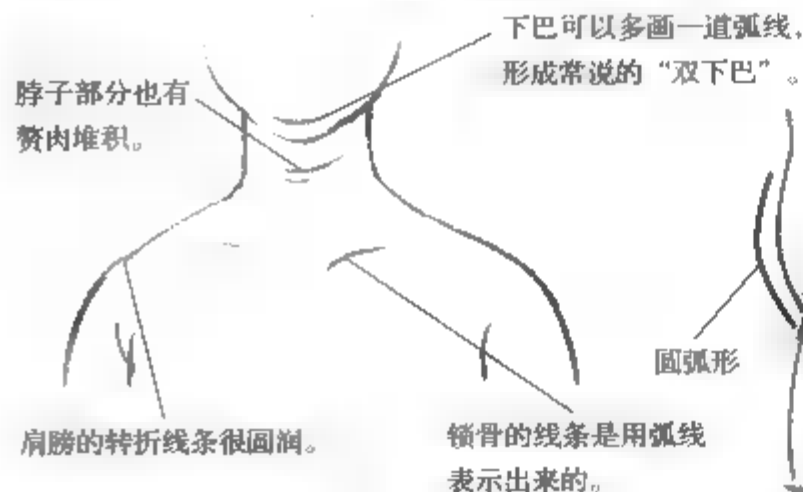


正常的肌肉轮廓

较肉感的肌肉轮廓

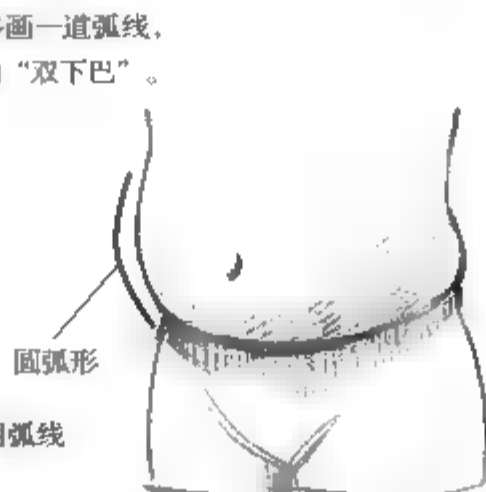
较胖的人脂肪较多，可以用较柔软而不确定的线条来表现肉感。

正常体格的人的肌肉让体表显得比较硬，可以用较圆润但肯定的线条来表现质感。



颈部及肩膀的肉感

较胖的人肩部和颈部与正常体型的人差异较大，画法差异也较大。由于赘肉的堆积，下巴会形成多道弧线，锁骨也会很圆润，有时可以直接省略不画，肩膀比较圆。



肚子部分的肉感

较胖的人最明显的部位可能就要算肚子了，肚子部分脂肪大量堆积，外形上近似圆弧。



腿脚部分的肉感

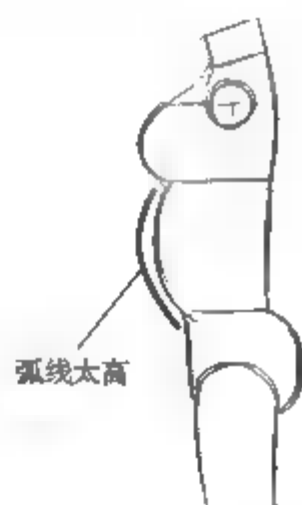
● 5.2 女性的肉感表现

较胖女性的身体看起来非常圆润，给人一种非常可爱的印象，为了突出这种可爱，我们采用流畅且顺滑的曲线来表现软乎乎的肉感，要注意胖和壮的区别。



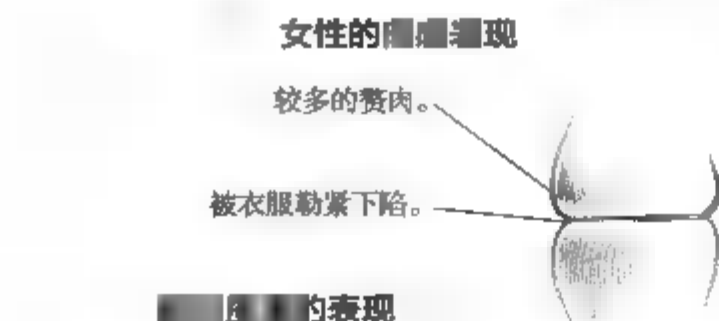
肉感女性正侧面的画法

侧面时能很直观地表现出下巴下面脖子堆积的脂肪，腹部和臀部也非常圆润。



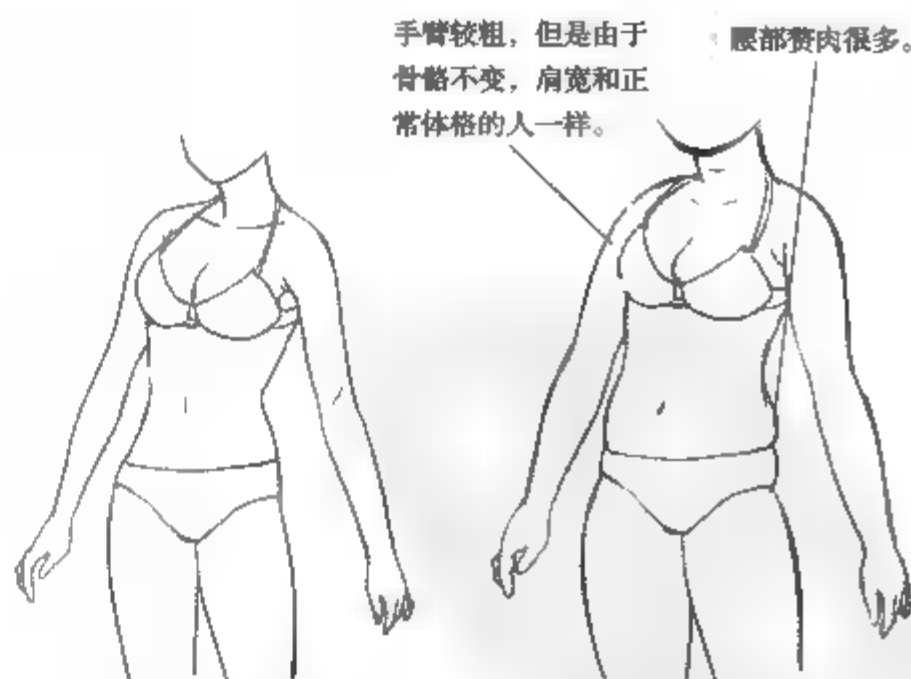
正侧面皮肤错误绘画法

曲线如果是从胸下开始凸起，会给人胃附近好像填充了什么东西的感觉，显得不自然。



女性的脂肪表现

可以采用衣服边缘勒紧皮肤的方式暗示较胖部位的肉感。



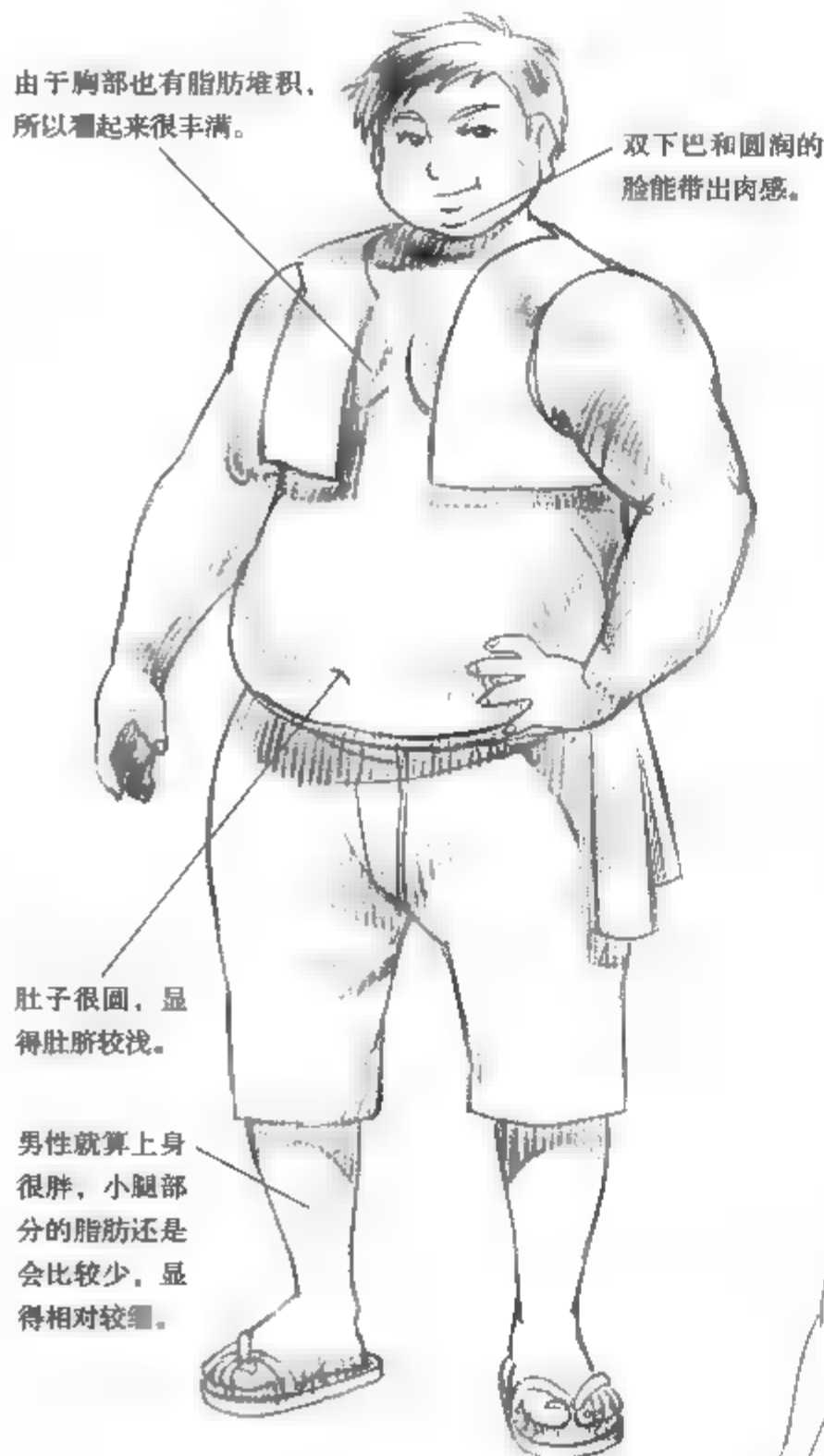
正常体格女性的身体

肉感女性的身体

对比正常体格和较胖体格的女性身体，会发现骨骼大小是相同的，较胖的人只是在脂肪堆积的地方较粗壮一些。我们可以多采用有弧度的线条来表现这种体表的圆润。

5.3 男性的肉感表现

较胖的男性身体脂肪很多，相对肌肉的量比较少，整个身体的线条显得非常柔软，可以通过不确定却圆滑的线条来表现男性的肉感。

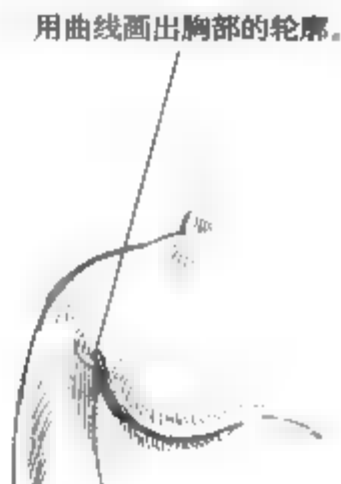


肉感男性的肉感表现



肉感男性正侧面的画法

肥胖体型的男性，几乎没有腰身可言，体型也不是倒三角形，正侧面时从胸部以下到肚子都很鼓。

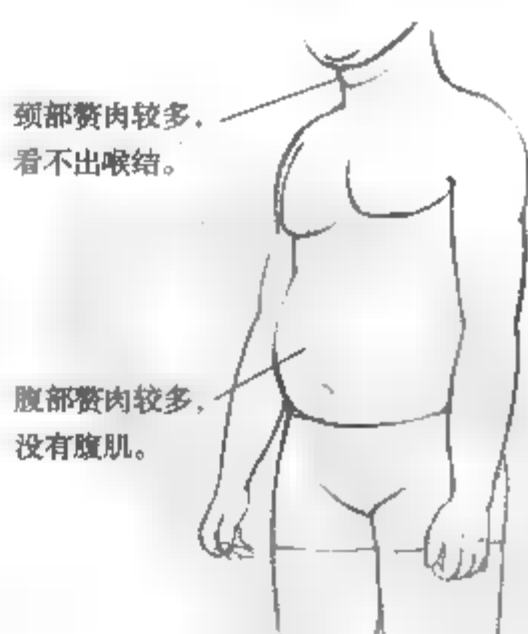


肉感男性的胸部

较胖男性的胸部会自然下垂。即使是赘肉堆积，男性的胸部也不会像女性一样挺起来，而是下垂搭在胸骨上。



正常体格男性的身体



肉感男性的身体

对比正常体格和肉感体格的男性身体可以发现，由于脂肪在肌肉上的堆积，肉感体格男性的肌肉有一部分消失，取而代之的是大量的脂肪，身体在画法上也产生了很大的变化。

5.4 肥胖人物的漫画表现

除了用线条画出肥胖的感觉外，我们还可以通过排线或网点的方式来表现出不同的质感效果。下面我们就一起来学习一下如何用漫画表现出肥胖的人物吧。



①画出人物的大致结构，重点突出肚子部分，注意只是将人画宽，而不是放大。



②在结构线的基础上画出人物身体的大致轮廓，用线以圆润的曲线为主。



胖子脸上的肉较多，所以眼睛会被挤得较小。

③整理出脸部的十字线，画出五官。



④画出衣服的结构，并整理初稿的十字线，留下需要的轮廓。



注意画出压痕。



注意较胖的人，即使是男性，胸部也非常柔软，可以用衣服边缘与肉之间的压痕来表现这种柔软的肉感。

用有张力的线条表现又鼓又胀的肚皮。

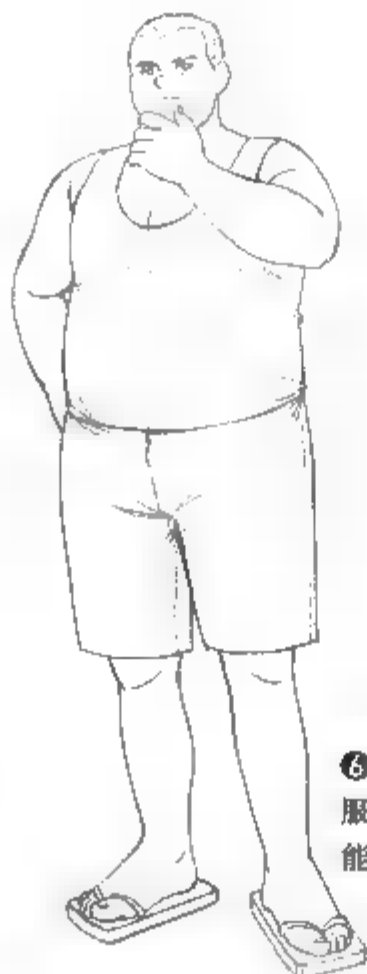


虽然被压住，但是没有被压的部分线条比较有张力，能显示出肚皮和胸部不同的肉感。

短直线表现短而坚硬的寸头。



⑤画出人物的头发，为了突出整体形象，我们选用寸头，用短直线来表现这种短发。



⑥画出衣服的褶皱，注意衣服褶皱应该少而粗，这样才能表现出肌肉的膨胀感。

细节分析



褶皱小而细，突出肉感。



褶皱太大，使人感觉肚子和胸部是瘪下去的。

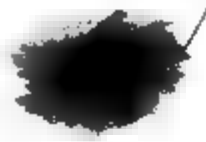
用铅笔表现人物的肌肉

直接用勾线的铅笔来排线会显得僵硬。



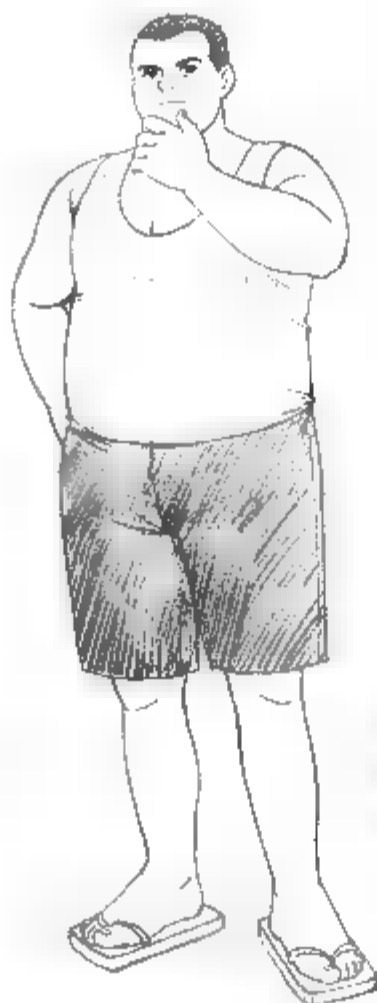
普通铅笔线条

■较软铅笔能带出柔软的肉感。

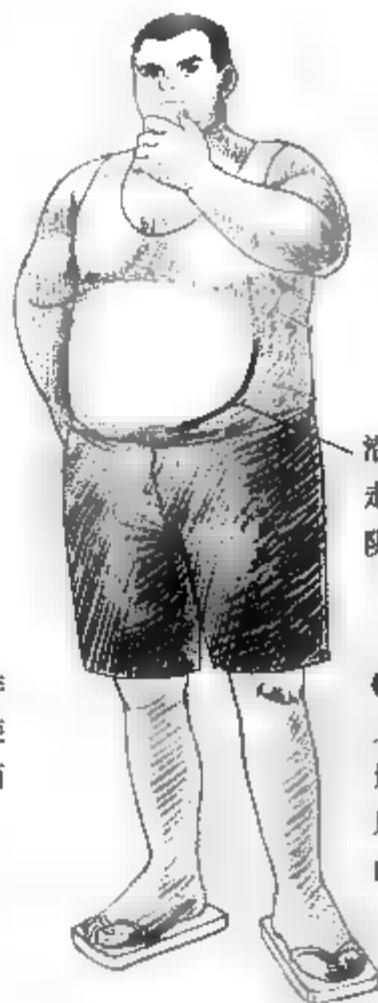


■软铅笔线条

用铅笔表现有肉感的角色时，要注意铅笔的选用，普通铅笔的线条比较硬，应该选用4B 6B的铅笔来排线。

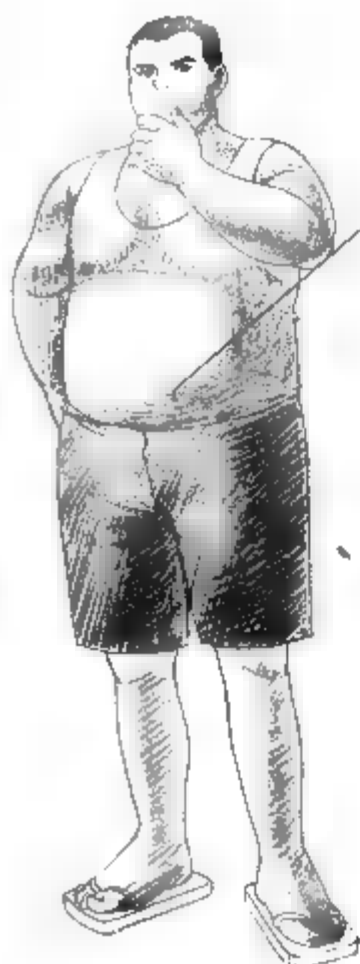


■在线稿上用排线画出角色服装的固有色，让面块区别更明显。



沿腹部赘肉走向延伸的阴影。

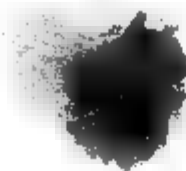
②用排线画出人物自身的阴影，注意阴影应该沿着赘肉的走向排布。



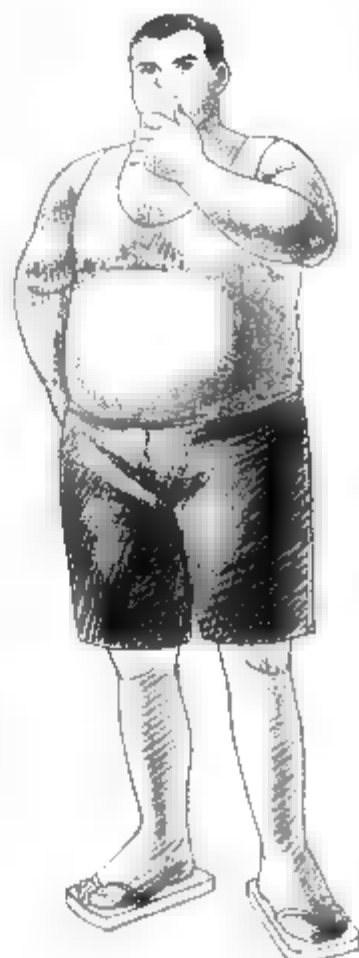
涂抹后边缘显得更柔和。



直接排线后不做处理，边缘显得较硬。



用手指涂抹边缘，会产生柔和的过渡效果。

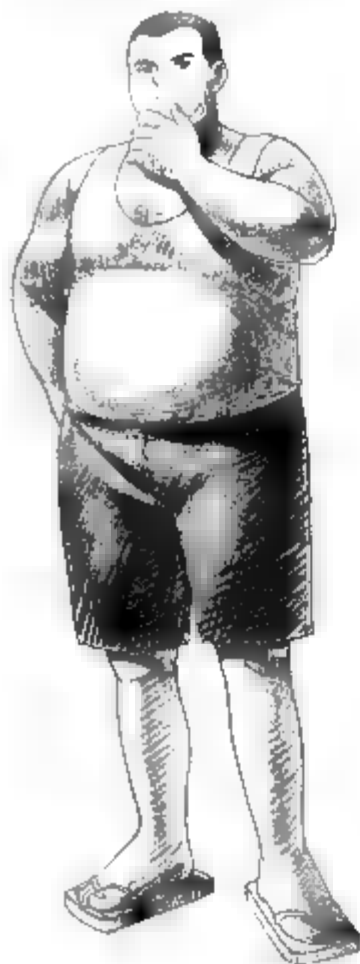


用较粗的笔适当加深头发，会产生毛茸茸的短发效果。

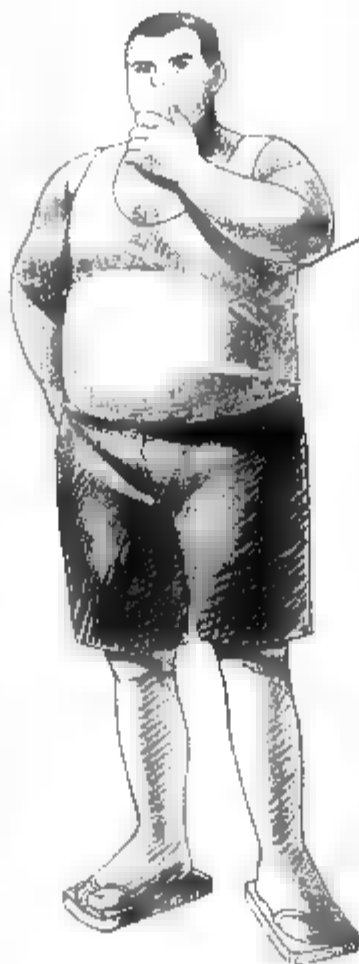


④加深明暗交界线部分的阴影，使画面看起来更立体。

■用手指尖涂抹阴影线的边缘，使过渡显得更柔和，能体现出肉感。



■画出由于遮挡产生的阴影，这种阴影的边缘很清晰，不需要做柔和化处理。



细长的褶皱让肚子看起来鼓鼓的。

■用橡皮较尖的部分擦出衣服上的褶皱，注意擦出的褶皱依然要细长。



← 反光

⑦最后用橡皮轻轻擦出反光部分，画出角色的反光，让整个人物显得更浑圆有肉感。



①根据铅笔的底稿画出蘸水笔的线稿。



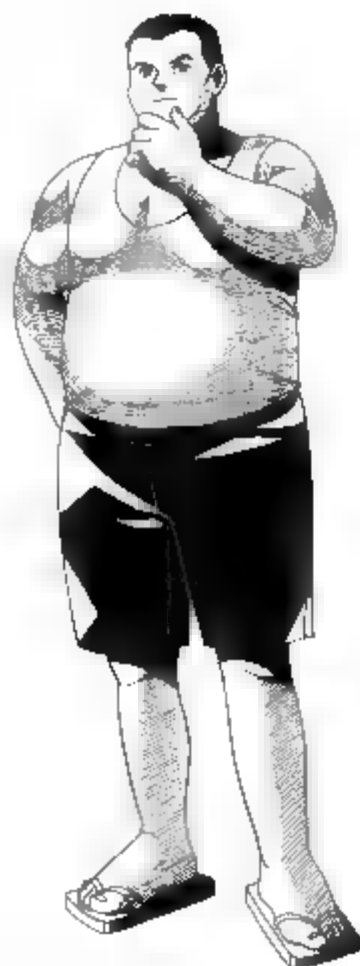
②画出大面积阴影的部分，如有身体部位或衣服遮挡的影子，都用涂黑处理。



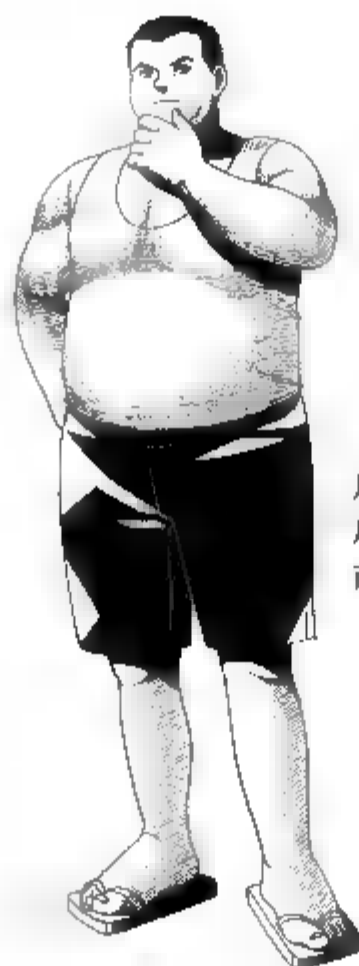
裤子的颜色和鞋子混成一片。

用白颜料修正，带出质感。

③用涂画方式表示人物服装的深色固有色，注意将深色固有色和黑色阴影用白颜料修正，可以带出裤子的质感。

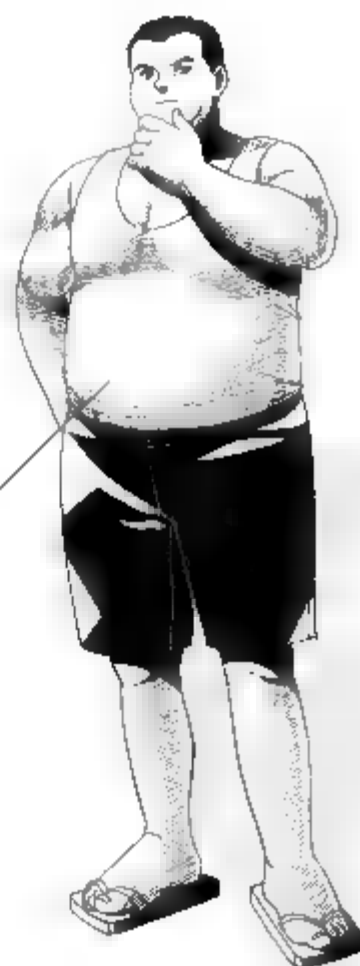


④用小圆笔排出角色的阴影。



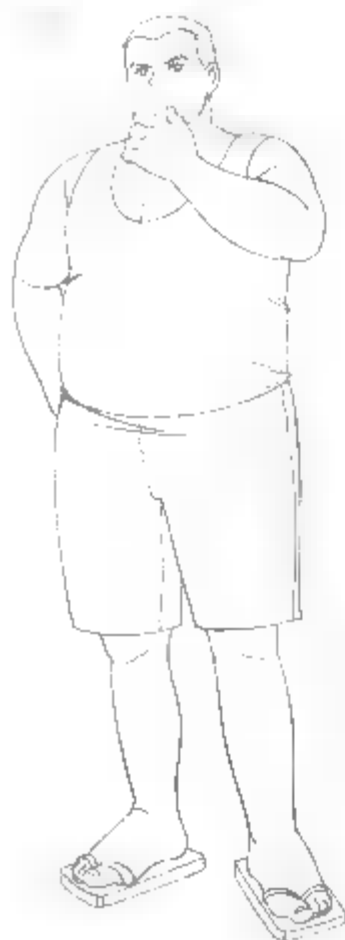
用白色修正后轮廓显得柔和而有肉感。

⑤由于排线的边缘质感较硬，用白色颜料将其效果弱化。



← 反光

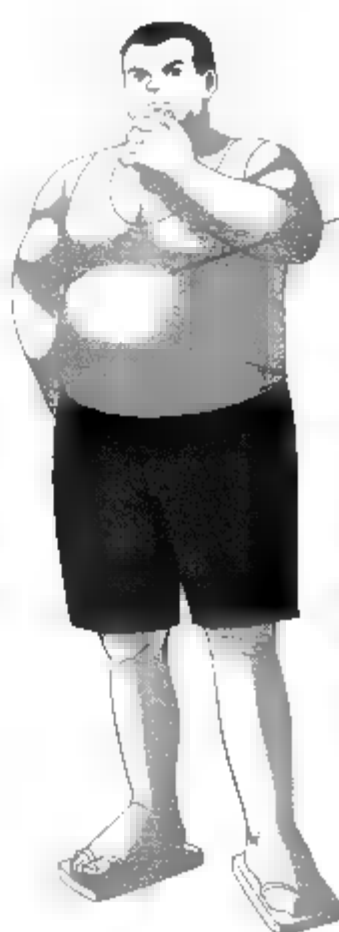
⑥用白色颜料画出人物的反光。



①我们使用蘸水笔的线稿来进行贴网，用网点来表现质感，所以大面积阴影的部位不用涂黑。

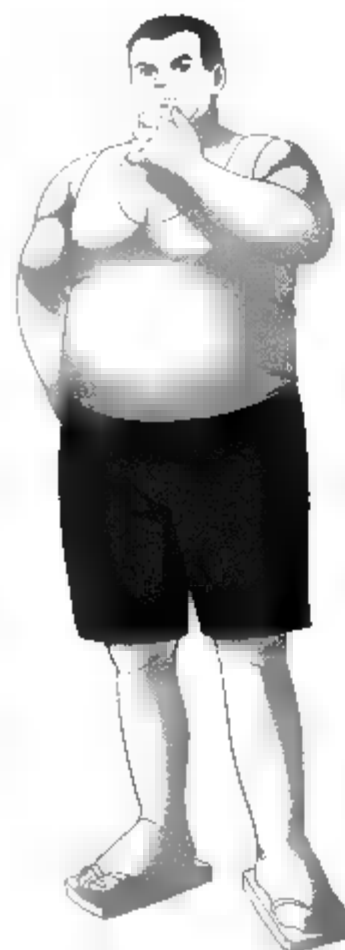


②为了和阴影色调区分，先用较深的网点贴出人物服装和头发的固有色。

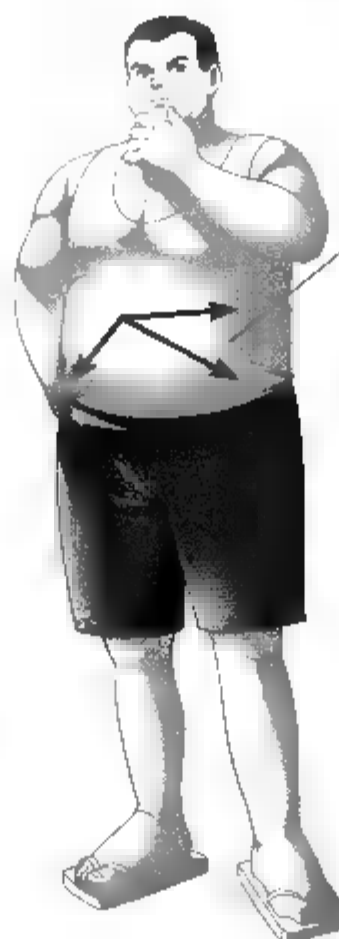


为体现肉感，阴影边缘以弧形为主。

■用较淡的网点贴出人物的阴影部分，注意预计到下一步要采用刮网的方式，所以在贴网点时可以多贴一些，以方便下一步的操作。

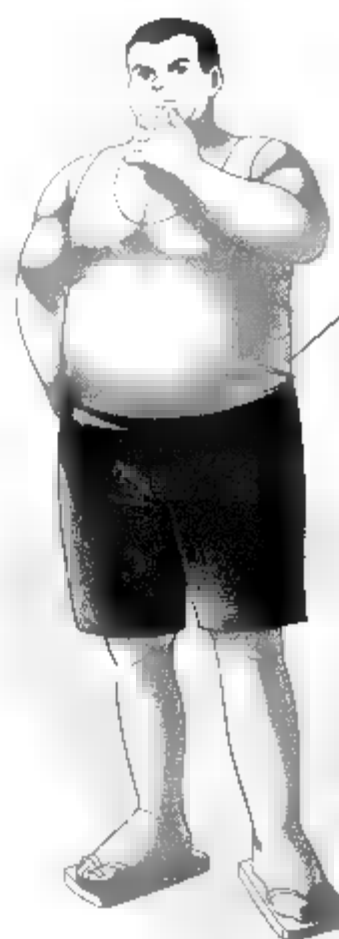


④为了体现肉感，在阴影的边缘用橡皮减淡尖锐的边缘，营造柔和的质感。



肚子上的褶皱以最高处为准，向四面放射状散开。

⑤用刮网的方式刮出细小的衣物褶皱。



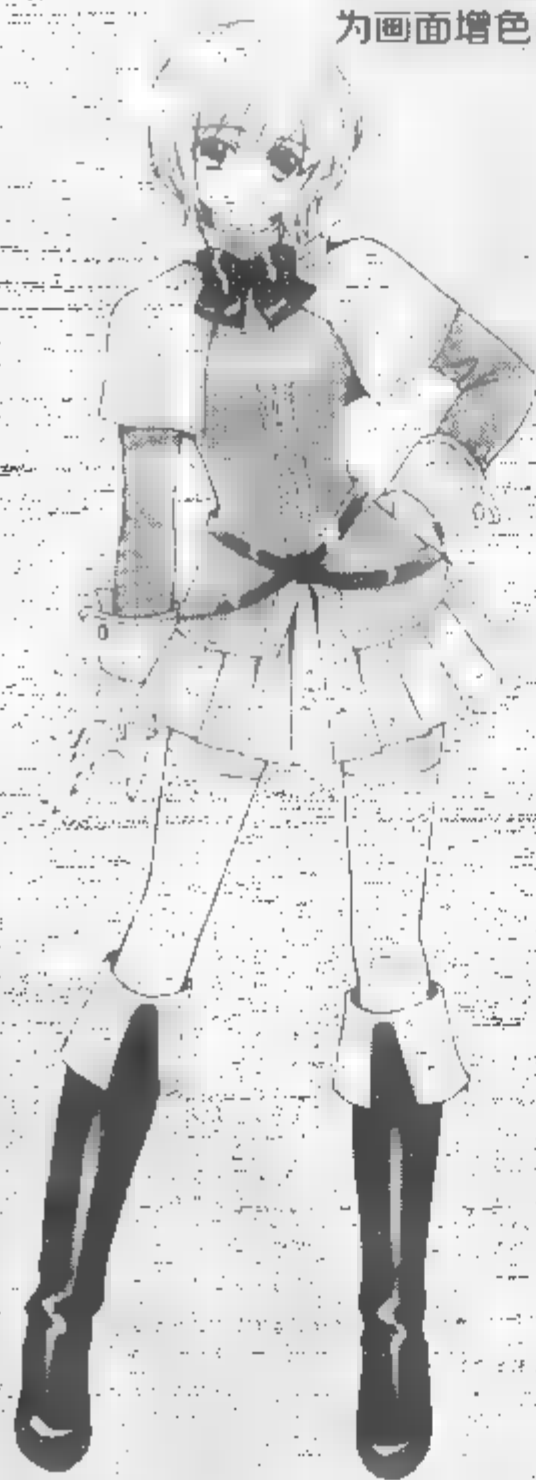
注意反光的亮度不能超过受光处的亮度。

⑥用橡皮带出反光的效果，使整个画面显得更加立体有质感。

Chapter 3

服饰的质感表现

在整个画面中，服饰的质感最丰富多样，T恤衫、牛仔裤、制服……不同质感的服装能给人不同的直观视觉感受。丰富的质感能为画面增色不少。下面我们就来一起学习一下服饰的质感表现吧！





利用线条表现服饰的材料质感

通过用不同的线条进行描绘，能表现出不同服饰材料的质感。下面我们就一起来学习一下如何用线条来表现服饰的材料质感吧！

● 1.1 轻纱

轻纱是经常和女性一起出现的一种服饰材料，结婚用的婚纱、遮面用的面纱都是轻纱，轻纱的特点是轻而纤细。



轻纱的表现方式

单层的轻纱面料非常轻薄，所以使用的线条也应该比较细。注意为了体现单层纱和叠起聚的纱的不同质感，要使用粗细不同的线条进行描绘。



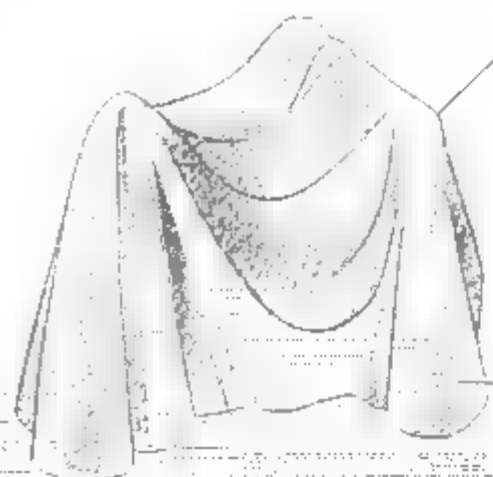
■ 纱的张弛表现



轻纱的质感

● 1.2 棉布

棉布通常是指用棉花纺织而成的面料，多用来制作时装、休闲装、内衣和衬衫，是最常见的面料。棉布较纱重一些，质量较中等。



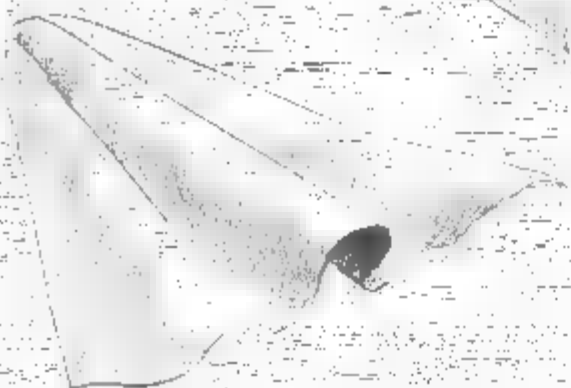
轮廓线比较平均。

褶皱较粗。

布料的表现方式

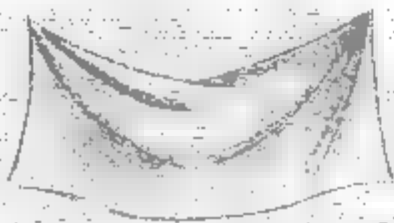
单层的棉布质感较适中，有自身的重量，当一角挂起的时候，棉布以受力点为中心向外发散，并朝地面的方向展开，形成较粗的褶皱。

棉布比纱要硬一些，有张力，所以会形成管状褶皱。



棉布褶皱的表现

由于要突出棉布硬中带柔的质感，褶皱可以绘制成管状。



棉布的柔软感

要表现更加柔软的棉布，可以采用手指涂抹排线的方式。

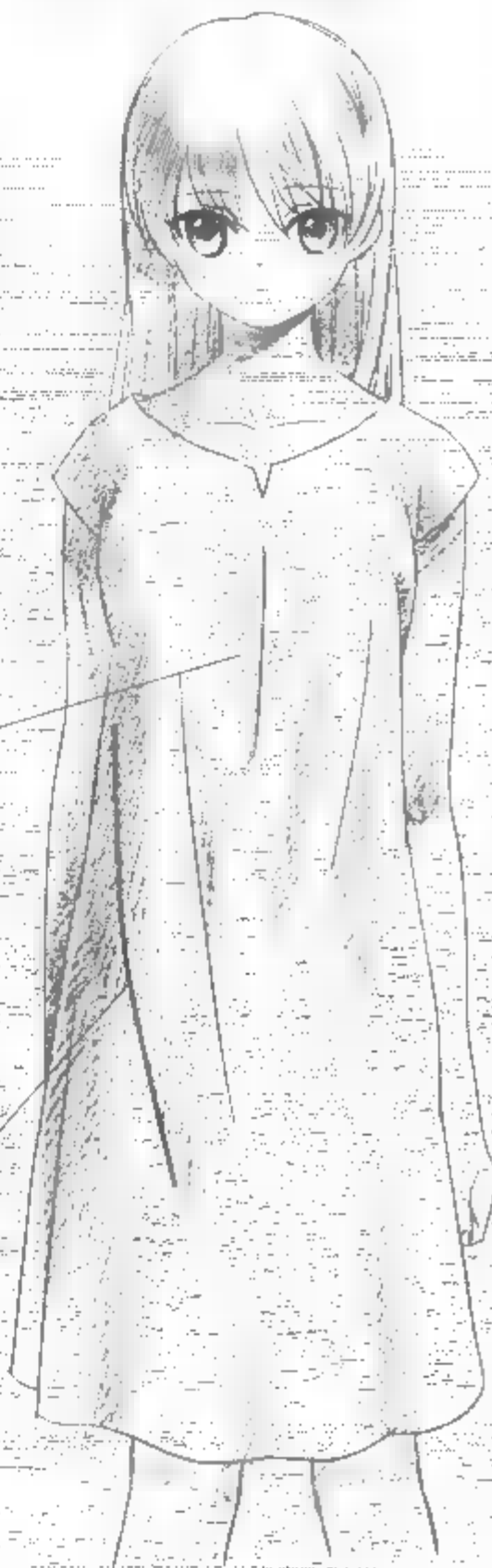


由于棉布有自身的重量，所以要画出其沿身体下垂且柔顺的感觉。

身体的轮廓

褶皱的量适中，褶皱较粗。

用较软的铅笔画出棉布的质感，注意要画出棉布较软的质感。褶皱的边缘线可以绘制成接近直线的弧线。



棉布的质感

● 1.3 呢子面料

呢子面料通常出现在冬季服装中，材质较厚是呢子面料的特点，除此之外，呢子面料粗糙的质感，让它看起来很温暖。



轮廓线条较粗，体现呢子软中带硬的质感。

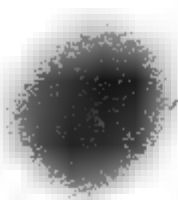
呢子面料的画法方式

呢子面料较厚，在人们的惯性思维中，深色的物体往往较重，所以我们可以采用较深的颜色来体现这种厚重感；边缘的线条画得稍微粗一些也能制造出呢子面料的效果。



衣服的轮廓和身体的轮廓几乎不重叠，有厚重感。

身体的轮廓



用餐巾纸抹匀铅笔排线，制造出呢子面料粗糙的质感。

呢子面料的质感

用餐巾纸涂抹的方式可以制造出呢子面料的素材感。

褶皱较粗。



呢子面料的褶皱

呢子面料的褶皱呈筒状，比棉布的管状褶皱还要粗一些。另外，由于要体现一定的硬度，呢子面料上的阴影轮廓边缘过渡较少。

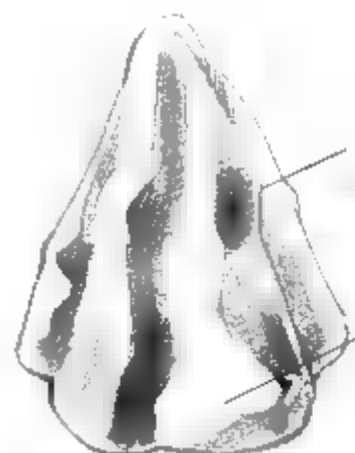


大衣的轮廓比身体大许多，这样能突显其厚重的质感。

呢子面料的质感

● 1.4 真皮与皮革

皮衣的面料比较特殊，它不是纺织而成，而是整体成片剪裁得来的。皮衣的面料比较光滑，高光亮度适中。

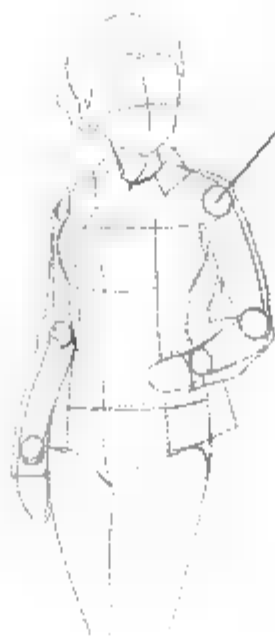


真皮的皮质形成的褶皱会产生拐角。

皮质的反光性较好。

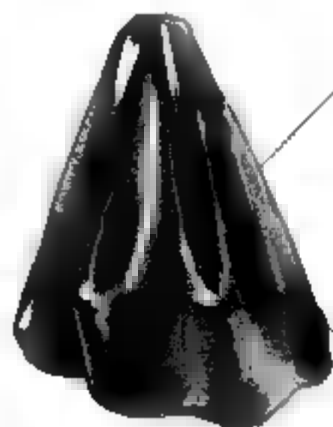
真皮的表现方式

真皮的皮质相对较软，褶皱较粗。



较软的皮衣沿着身体的轮廓有所起伏，而皮裤则是紧绷着腿部的轮廓。

身体的轮廓



质地较硬，形成较硬的拐角。

形成较强高光。

人造皮革的表现方式

人造皮革较亮较光滑，在面料表面会形成较强的反光。



半管状褶皱

皮革的弹性

皮革有微弱的弹性和较好的延展性，在重叠皮革面料的时候，会形成半管状褶皱。

■子部分是人造皮革材料的，高光很亮。

皮衣的



领口能很好地竖立起来。

通常皮衣的肩膀部位都会垫起来，突显帅气的气质。

● 1.5 毛

毛是一种较特殊的服饰材料，以皮为载体，表面覆盖着长短不同的毛。在绘制时不用画出每一根毛，只需要掌握毛的表现方式就能很好地用线条体现出毛的质感了。

皮毛的画法



长毛的表现方式

较长的毛比较柔顺，可以使用较长且较轻的线条来表现。



毛领子的轮廓

较长的毛比较有蓬松感，无论如何塑性都是以管状轮廓状态存在。



短毛的表现方式

较短的毛有毛绒绒的感觉，可以使用较短且较重的线条来表现。



用较密集的线条来表现

毛团的立体感。

长皮毛的质感



毛边的表现方式

帽子的毛边呈条状，通常采用较柔软的毛来制作帽子边缘的装饰性毛。适当采用较长的曲线，像绘制发梢一样，画出毛边。



较短皮毛的质感

较短的皮毛通常具有很强的可塑性，能跟随皮的弯曲塑造出各种形状，短毛帽子的外形轮廓更接近于皮的形状。

脸部的毛较短，眼皮和耳朵里面没有毛。

短毛动物的毛层次较少，看起来比较稀疏。

短毛动物的毛相对较硬，用较短的线条排列，体现出紧贴皮层的短毛质感。

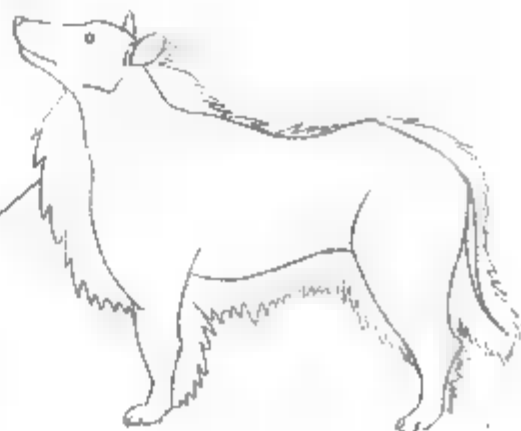
皮毛外边缘的轮廓离身体的轮廓较近。

腿间的一些非常短的毛，用稍直线表现。



短毛动物的轮廓

短毛动物的质感



长毛动物的轮廓

皮毛外边缘的轮廓离身体的轮廓较远。

长毛动物的毛层次较多，层层相叠，产生蓬松的感觉。

毛的线条用较柔顺的曲线表现。

长毛动物的毛相对较长，而且毛质较软用较长的线条排列，体现出长毛蓬松的质感。

长毛动物的质感



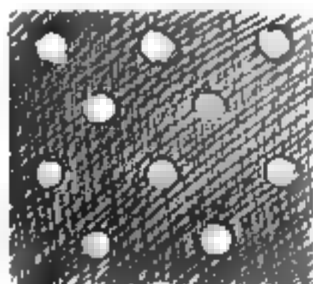


增加服饰的可观赏性

如果布料只有阴影的话，在可观赏性上会大打折扣。我们在绘制服饰的时候，可以通过添加花纹或者花边，用一些装饰性的元素为布料增加更多的可观赏性，让服装显得更漂亮更耐看。

● 2.1 给布料增加花纹和花边

布料的花纹能起到很好的装饰作用，使整个人物丰富起来。



波点花纹



小碎花花纹

服饰上的花纹多种多样，为了增加整个人物的可观赏性，还可以引入不同的花纹效果。



一件朴素的衣服加上花边后，观赏性大大增加。

花边的可观赏性

除了衣服面料本身的花纹外，还可以通过添加花边这种立体的花纹的方式来增加衣服的可观赏性。



花边的平面展开图



大花朵的花纹丰富了整个画面，增加了可观赏性。

花纹的可观赏性



当有褶皱的时候，花纹应该按照褶皱波动的方向绘制，而不应按照平面排列的方式绘制。

褶皱对花纹的影响

2.2 表现布料的色调

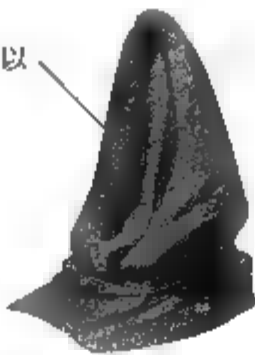
布料的色调是指布料固有色的深浅，在材质相同的情况下不同的色调，会带给人不同的视觉感受。

布料的不同色调表现

浅色布料给人以明快的感觉。



深色布料给人以沉静的感觉。



浅色布料的表现方式

浅色布料高光处通常都是白色的，在阴影部分会出现固有色的灰调，阴影部分最深也不会是黑色。

深色布料的表现方式

深色布料通常只有阴影最深的部分是黑色的，固有色部分都以灰色调画出。

提示：



注意深色的布料虽然给人以沉静的感觉，但是不能决定布料的厚度，深色的布料也可以很薄。

相反，浅色的布料通过较粗糙的表现也能显得较为厚重。

布料色调对人的不同视觉感受



浅色布料的膨胀感

浅色布料由于白色较多，给人以向外扩张的视觉效果，所以会显得人比较胖。



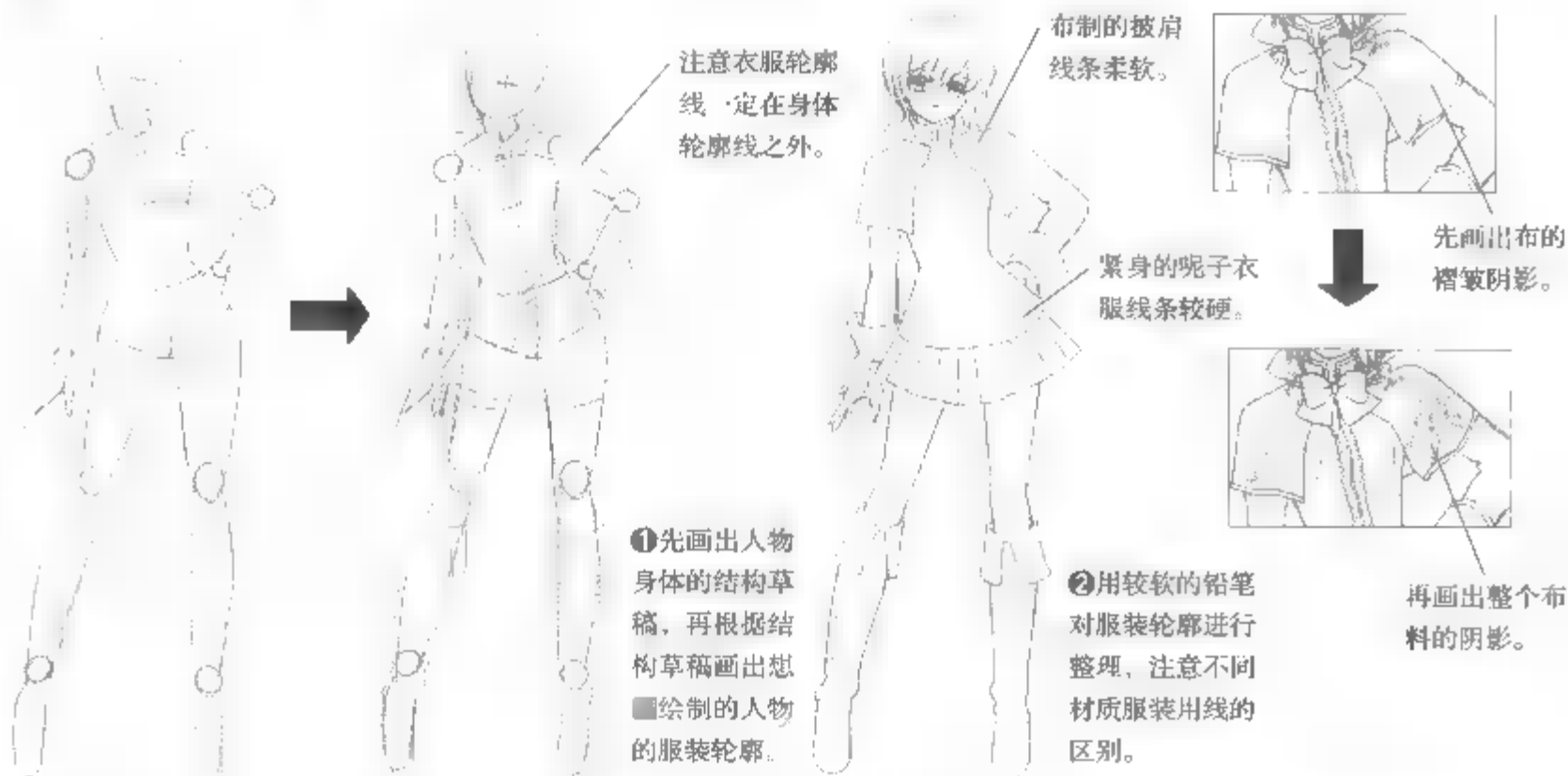
深色布料的收缩感

深色布料由于黑色较多，给人以向内侧转折的视觉效果，所以会显得人比较瘦。

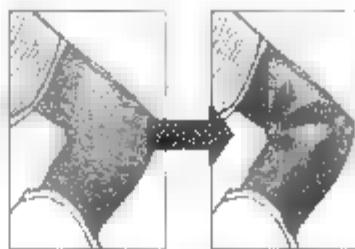
● 2.3 服饰的漫画质感表现

通常人物的服饰不会只由一种材质构成，下面我们就通过实际例子来学习一下服饰的漫画质感表现吧。

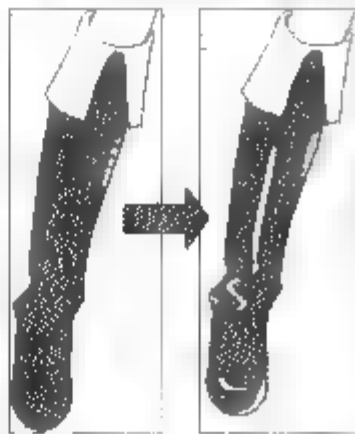
用铅笔绘制草图样稿



提示：



可以用纸擦出衣服的呢子面料质感，然后用橡皮涂抹出高光。



表现皮靴可以先用铅笔涂黑，然后用橡皮的尖角擦出反光部分的色调。



⑤用反复涂抹的方法将鞋子和腰带画成颜色较深的人造皮革质感。



高光在凸起方向产生。

先画出丝袜淡淡的阴影

加深有明显凸起的膝盖部分的阴影

加深凹陷部分的阴影使自然留白的部分产生凸起的质感

⑤画出翻皮的质感。注意翻皮的高光线变化较多，呈弯曲状态

⑦画出丝袜的质感。为了体现丝袜的质感，一排线之间可以稍微有一点间距，并且沿着大腿的纬度方向排列

⑧为人物加上投影，铅笔效果图的绘制工作便完成了

用蘸水笔描线



描线时可以根据自己的习惯来选择描线的先后顺序

可以用排线的方式表现瞳孔

①线条可以通过改变下笔的力度来表现质感

②根据需要线条的连接处可以使用加粗的方式来表现

①在已经画好的铅笔草图上覆盖一张描图纸，通过透光台可以看到描图纸下面的草图，用蘸水笔将铅笔草图转描到描图纸上

②人物的主线和细节线全部描绘完后，用蘸水笔给人物描线的工作就算完成了



①根据贴网点要先从面积大的地方开始贴起这一原则，先给人物身上面积最大的衣服贴网。



②用黑色网点纸贴人物脖子处的蝴蝶结，然后用白色颜料处理蝴蝶结的高光。人物的腰带和靴子使用深色网点来处理。



黑色网点纸状态下的靴子只有外形，没有细节。

用反白网点纸在靴子上贴出高光，高光处最亮的地方可以用白色颜料来绘制。



网点的边缘采用刮网的方式来处理。



根据光源的方向为人物的头发和面部贴阴影部分的网点。



③在贴完第一层大面积网点之后选择一些淡一些的网点为人物粘贴阴影。粘贴阴影网点的时候要注意光源的方向和光线照射在人物身上所产生的投影效果。

④将贴好的网点进行虚边处理。可以采用美工刀刮网的方式将网点边缘原本平直的边界刮出模糊的渐变效果。整个人物的贴网工作就基本完成了。



绘制盔甲

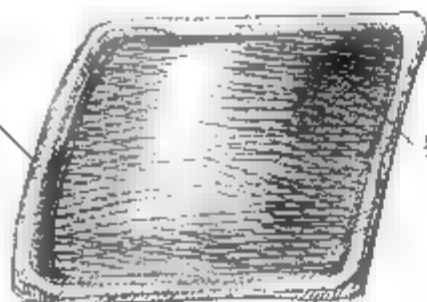
盔甲起着保护人物的作用，在战争中通常高级将领才穿着材料较为坚硬的盔甲，而普通士兵则只能穿着一些较软的材料。

● 3.1 盔甲的材质

盔甲的材质和形态有很多，有些起着主要构成部件的作用，有些只起连接作用，主要的材料是金属，但如果全是金属的话盔甲会很重，所以在一些需要灵活运动又不是要害的部位，会使用相对较软的材料。

皮革材料

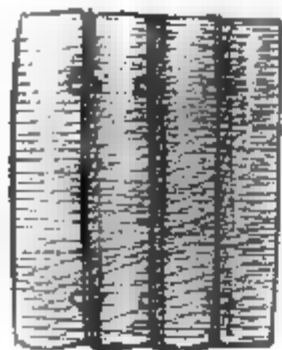
皮质的压边



整个表面不太平整。

皮革的材质特点

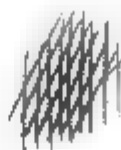
用作盔甲的皮质较厚，与服装轻薄的单层皮不同，有时还可能是多层皮叠在一起构成的，边缘有厚重的压边。



皮革材质的使用

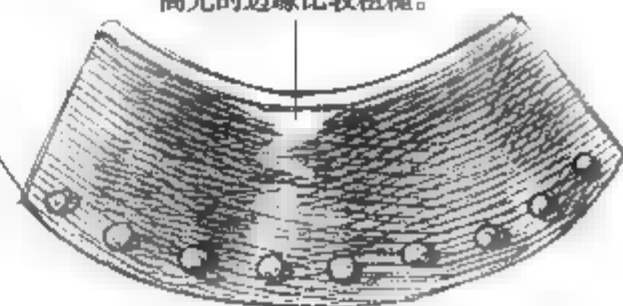
皮质材料易造型的特性让其大量运用于盔甲中，通过条状皮革的连接还能形成便于运动的皮革盔甲形式。

用较粗的笔做菱形排线，菱形的空隙可以带出皮质粗糙的质感。



高光边缘比较粗糙。

盔甲通常有铆钉装饰。

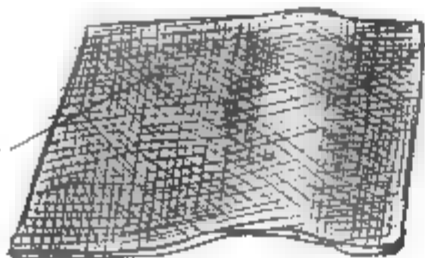


皮革盔甲的绘制方式

皮质材料的表面比较粗糙，有其独特的肌理质感，可以用菱形排线的方式来表现。皮质的高光比较粗糙，明暗对比并不是太强烈。

厚布材料

边缘较厚，表面较粗糙。

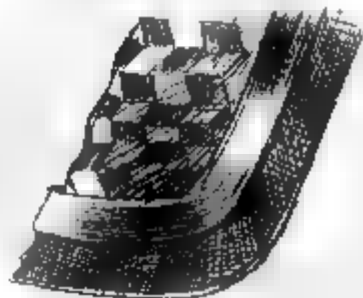


厚布的材质特点

厚布是很多层布叠在一起形成的，弯曲性较差，可以用交叉排线的方式来表现布的纺织感。

高光较灰，整个看起来是亚光效果。

交叉排线体现纺织感。

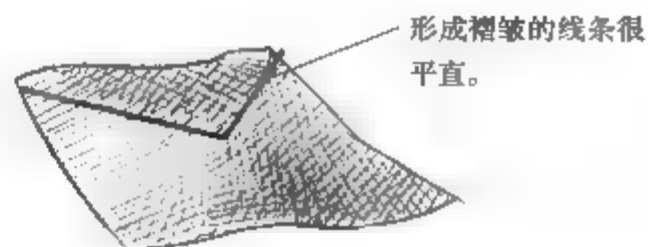


厚布与金属的连接

当厚布与金属连接的时候，可以用少量粗糙表现出金属与厚布之间的硬度差异。



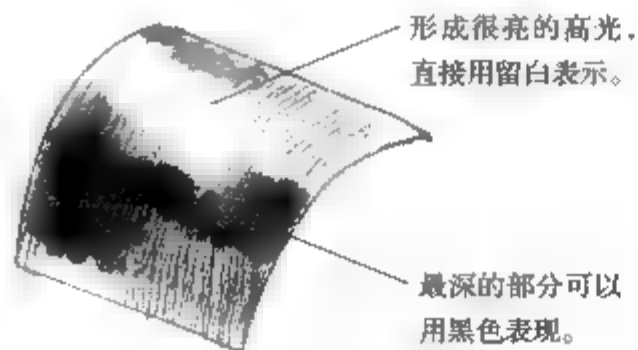
厚布的使用部位



厚布褶皱的画法

厚布由于自身较厚，不容易形成折叠的褶皱，通常都是以表面微微的起伏来表现褶皱。

金属材料



金属材料的特点

金属材质是靠明暗对比来体现质感的，所以金属的高光和深色部位一定要反差很大。



盔甲中多种材质的混合应用

盔甲可以采用多种材质结合的方式来增加可观赏性。

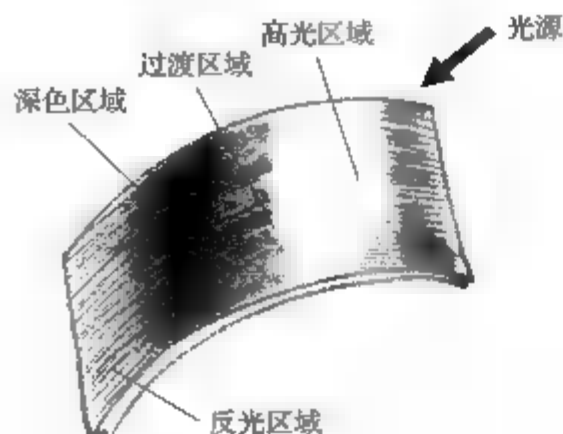


金属盔甲的绘制方式

金属是最有防御性的材料，因此在有条件的情况下，通常会大面积采用金属来制作盔甲。绘制盔甲的时候要注意分清受光和反光的不同，用明暗对比来体现金属的光泽。

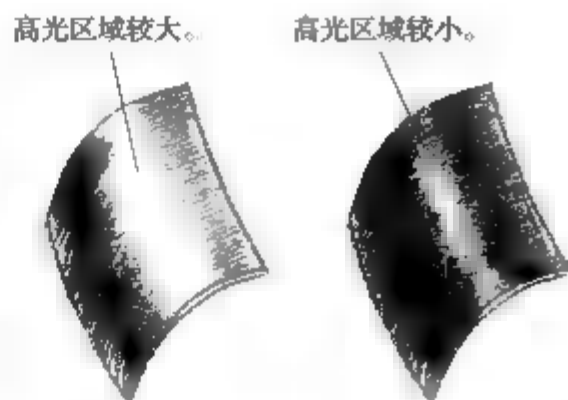
● 3.2 盔甲的光影色调

盔甲由于自身坚硬的材质，除了固有色外，会有变化较多的光影色调。



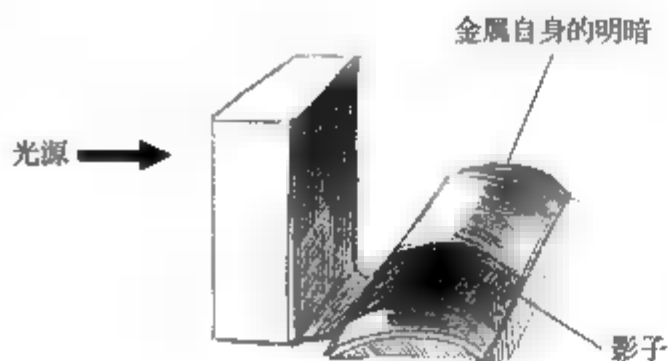
盔甲的光影区域

金属的反光能力很强，表面会产生很强烈的高光，从高光过渡到最深的反射区域，会在阴影部分形成较强的反光。根据金属的不同，反光强弱有所不同。



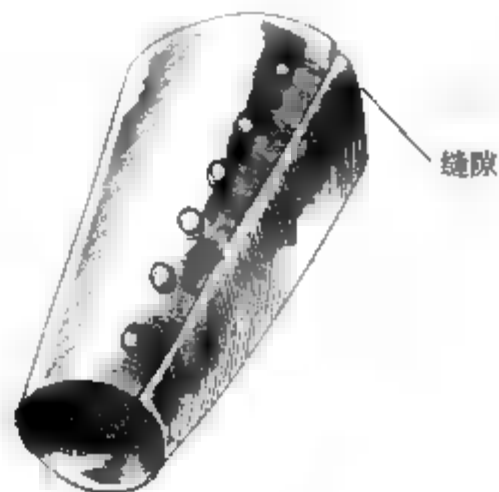
高光区域对质感的影响

当高光面积较大较亮的时候，材料看起来像大面积受光的金属，当高光部分缩小并且变灰的时候，材料看起来会比较粗糙，更像深色的皮革。



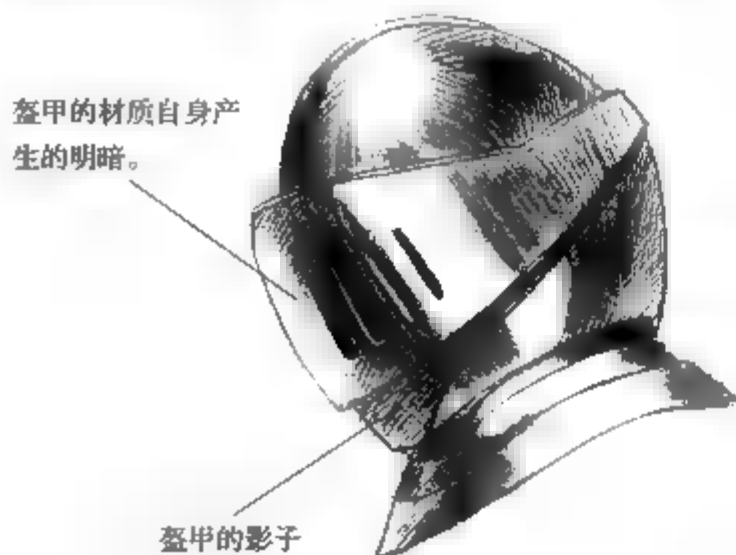
遮挡对光影的影响

当有遮挡的时候，影子对金属盔甲明暗的影响不变，是叠加在金属本身明暗变化之上的。



缝隙对光影的影响

金属有接缝的话，缝隙处细长的高光不受金属本身明暗的影响。



盔甲间的遮挡效果

锈斑比金属头盔本身粗糙很多。

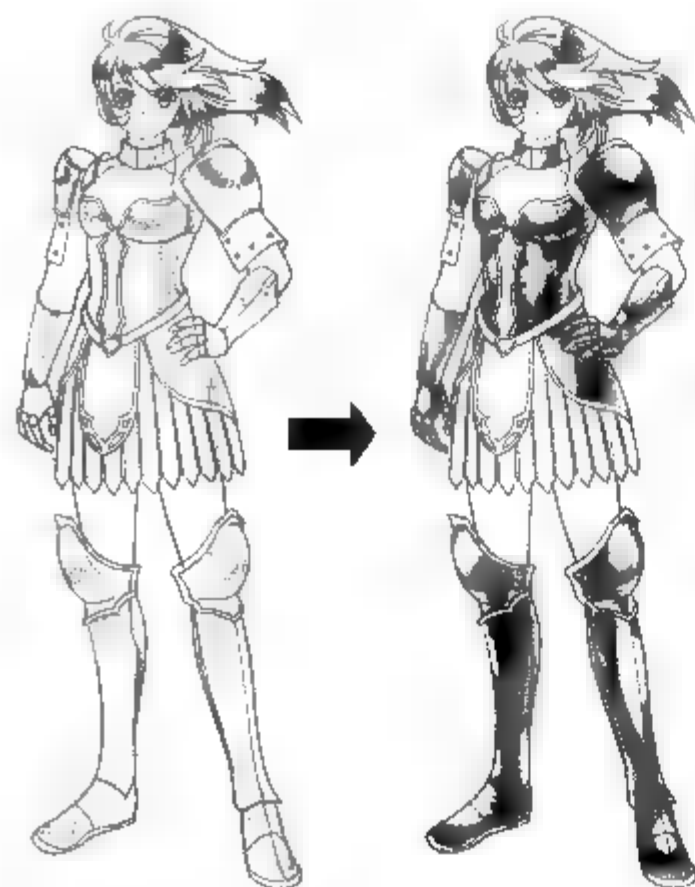


盔甲上的锈斑

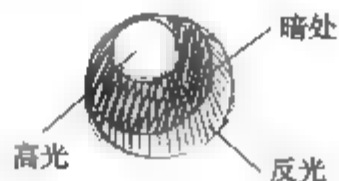
为了体现金属的质感，可以适当为盔甲增加一些锈斑，锈斑没有金属明亮的高光。

● 3.3 盔甲的漫画质感表现

盔甲主要由金属构成，还有其他辅助材料，下面我们就来通过实例学习一下盔甲的漫画质感表现吧。



细节分析



在绘制的时候把握好三个不同的灰度调，就能很好地体现出金属的质感。

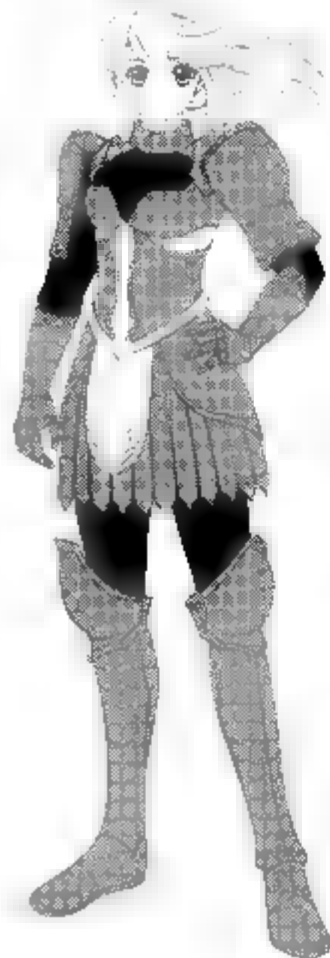


用橡皮在缝隙边缘擦出白边，使细节部分充满立体感。

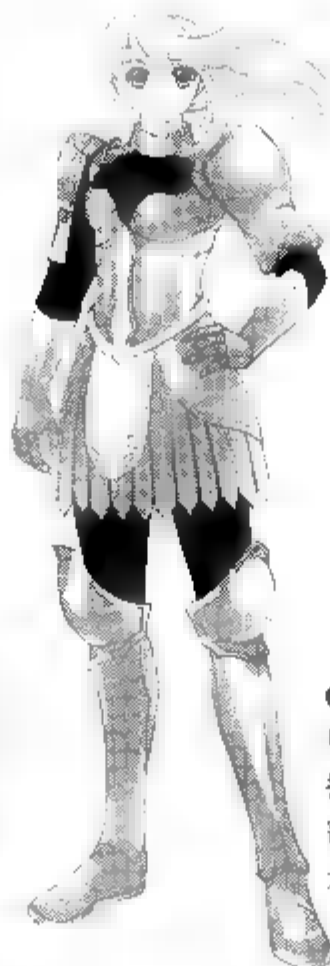


用蘸水笔描线





■根据贴网点要先从大面积的地方开始贴起这一原则，先对人物的盔甲进行贴网处理。



②用美工刀将盔甲的高光部分直接切割出来，切割的时候要注意光源的方向。



■对前一步已经处理好的高光部分进行虚化处理。注意表现盔甲的光源直射效果和反光效果。



盔甲下方的位置用颜色较深的网点处理。

④用叠网的方式为人物的盔甲粘贴第二层网点。第二层网点同样要对边缘进行刮网处理。



■根据光源的方向为人物的头部贴阴影。贴人物的面部时要注意不要使用网目过大的网点。



⑥用美工刀将网点的边缘部分刮成渐变状态，以表现人物面部的柔和阴影。



⑦使用反白网点处理人物盔甲外的其他被黑色衣服包裹的位置。用白色颜料点出高光处明亮的部分。再对人物整体进行细节处理，整个人物的贴网部分就完成了。

Chapter 4

运动状态下人物的整体质感表现

人物的动作是漫画中不可或缺的绘制要素，动态要素的加入可以让角色更生动。下面我们就一起来学习一下人物运动状态下的整体质感表现吧！





利用线条表现人体的运动状态

线条能辅助表现人体运动的状态，线条的密度和方向能衬托出画面的状态，能让静止的画面也显得有动感。

1.1 利用平行速度线表现人物的行走和奔跑

如果要画出角色行走或奔跑的动作，需要用到漫画中的速度线来辅助表现人物的动感。下面我们一起来学习一下如何用平行速度线来表现人物的行走和奔跑吧！

行走的表现



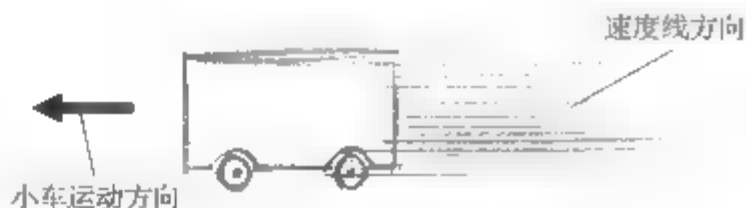
行走的表现方式

正常行走时，运动变化不是十分明显，可以采用少量的短直线来表现此时的状态。



行走的人体结构

用少量稀疏的短直线表现。



平行速度线产生运动感

在为一个静止的小车添加上速度线之后，小车便产生了水平运动的感觉，这就是漫画中表现水平运动的方式。



当角色处于情绪低落状态的时候，走路也比较缓慢，可以用水平方向的单条曲线来表现这种跌跌撞撞的状态。



缓慢行走的人体结构

用单条曲线表示。

缓慢行走的表现方式



用稀疏的短线表示行走的速度感

我们采用稀疏的短线来表现行走的速度并将其控制在较慢的状态下。

如要表现竞走的人物时，可以用较短但是较稀疏的线条来表现速度感。



快速行走的人体结构

竞走的速度不如跑步的速度快，所以速度线应该稀疏一些，线条长度也应尽量短一些。

注意竞走时人的腿是绷直的，如果膝盖弯曲，看上去会像跑步。



速度线均位于与运动方向相反的一侧。

快速行走的表现方式

奔跑的表现

速度线比走路时更加密集。

为了表现是慢跑，线条的长度应该短一些。



慢跑的表现方式

当角色缓慢奔跑的时候，可以用较短但是较密集的线条来表现这种慢跑的速度感。



用密集的短线表示慢跑的速度感

采用密集的短线来区分慢跑与快速行走之间的差异。

跑动时，即使是慢跑，膝盖也应该有些弯曲。

手臂的摆动幅度也大于走路时的摆动幅度。



慢跑的人体结构

当角色快速奔跑的时候，可以用较长而且较密集的线条来表现这种奔跑的速度感。

速度线又密集又长，表现出奔跑时的速度感。



快速奔跑的表现方式

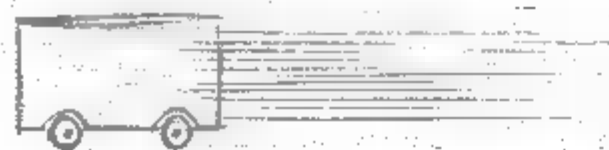
身体前倾，表示用力向前奔跑。

手臂弯曲得比较厉害，摆动幅度也较大。

双腿的膝盖都处于弯曲状态。



快速奔跑的人体结构



用密集的长线表示快速奔跑的速度感

用长而密集的速度线表现快速奔跑的速度感。

与抬腿相反一侧的手臂高高抬起。

由于抬腿，身体向一侧弯曲。

腿部一前一后抬起。

正面奔跑的人体结构



当人物奔跑时，正面由于透视的原因，水平线转化为了放射线。

速度线是以角色为中心的放射线。



正面奔跑的表现方式

● 1.2 利用垂直速度线表现人物的跳跃

当人物跳起时，我们可以采用一些垂直的速度线来表现这种动感。下面我们就来一起学习一下如何利用垂直速度线表现人物的跳跃吧！



手臂下方也适当添加一些速度线。

手臂向上用力伸展开。

当人物跳起时，可以在轮廓的下面部分画出一些短直线来表示向上跳起的动感。要表现跳得较高的时候，可以用较密集的短直线表示。

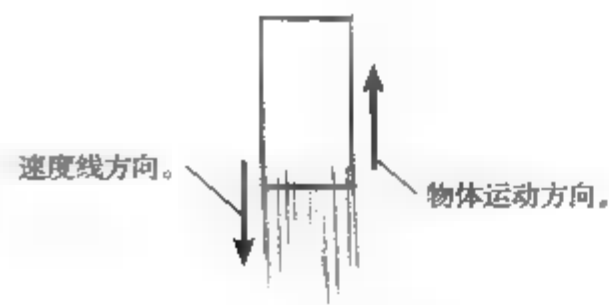


为了跳得比较高，大腿用力向上蜷起。

用力跳高时的人体结构

用较密集的短直线来表示人物是在高高跳起。

用力跳起时的表现方式



用物体下方的短直线表现物体上升的速度感

要表现上升的物体时，可在物体的下方添加适当的短直线。短直线的密集程度决定了跳起的力量。



轻轻跳起时，腿部的弯曲程度也较小。

轻轻跳起时的人体结构



头发的飘动方向向下也暗示了跳起的感觉。

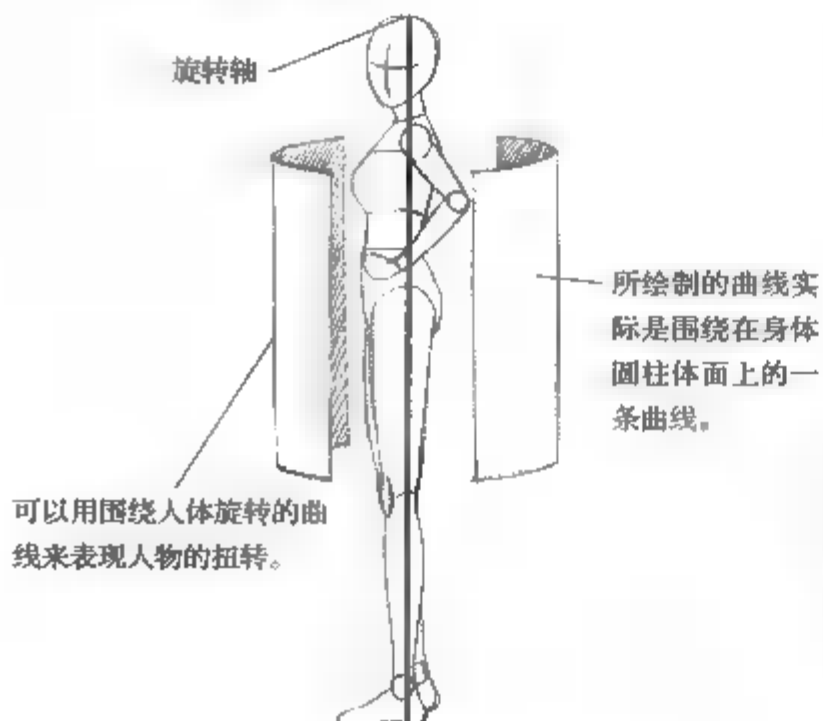
短直线较为稀疏，突出轻轻跳起的感觉。

可以在角色轮廓的下方画一些较为稀疏的短直线来表现人物在轻轻跳起。

轻轻跳起时的表现方式

● 1.3 利用曲线表现人物的扭转

当人物扭转的时候，我们不采用直线，而采用一些围绕人体旋转的曲线来表现，下面我们就来一起学习一下如何利用曲线表现人物的扭转吧！



扭转曲线的画法



手部的摆动产生曲线



小幅度扭转的表现方式

人物小幅度转身的时候，可以选择用单股较短的曲线来表现这种轻微转动的感觉，此时曲线离人体较近。



大幅度扭转的表现方式

人物大幅度转身的时候，可以选择用多股较长的曲线来表现这种较大幅度转动的感觉，这时曲线离人体较远。

头发的飘动方向也能间接暗示人物转动的方向。

可以适当添加一些次要的曲线来表示手臂的转动。

由于腰是旋转时候的中心，是带动转动的部位，所以曲线画在腰附近的位置。

腿部也以身体的中心为轴转动，可以添加一些次要的曲线。

表现大幅度旋转动感的方式

可以将要表现的物体想象为一个拴在绳子上的围绕一点旋转的小球，所要画出的速度线即是运动轨迹线。

大幅度旋转的人体结构

绘制转动较大的扭转动作，如滑冰运动员做大圈动作时，可以用一条较大的弧线来表现。

弧线的位置始终位于身体最用力的地方。

大幅度扭转运动是由腿部发力的，所以应该将弧线画在腿的位置。

大幅度扭转的表现方式

原地扭转的表现方式

绘制原地打转的扭转方式，如绘制滑冰运动员的原地快速转动时，可以用多个圆圈来表示转动的效果。多个圆圈的叠加可以加强转动的强度。

由于身体的舒展显得比较小。

大幅度扭转的人体结构

1.4 利用短线表现人物的漂浮

漂浮的状态可以是人物的任何动作状态，只要在这种状态下加上适当的短线，就能表现出漂浮的感觉。

没有短线，人物看起来像坐在地面上。



坐在地面上的状态

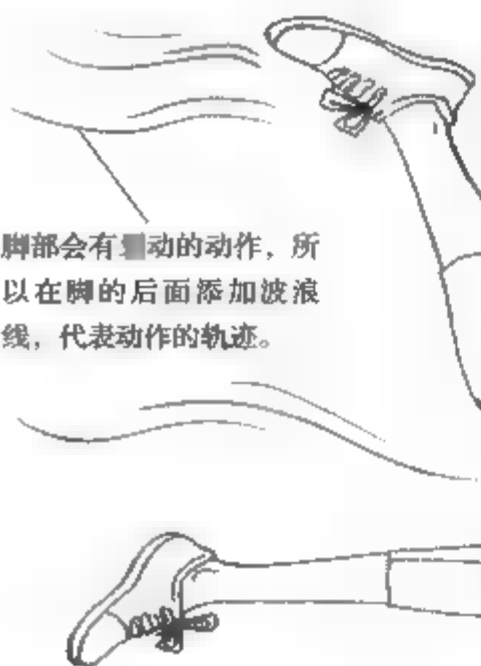
同样的一个动作，添加上短线以后会有漂浮在空中的感觉。围绕人物的周围适当添加一些短线，能减少人物的稳定感，从而产生漂浮感。

通常两条短线为一组，适当添加在身体的周围。



漂浮在空中的状态

脚部会有晃动的动作，所以在脚的后面添加波浪线，代表动作的轨迹。



在空中移动的状态

除了静止的漂浮状态外，还有一些在空中缓慢游走的移动状态，可以想象人物处于没有重力的太空中，一边漂浮一边游走。在人物附近添加一些波浪线来表现这种游走状态。

由于是慢慢游走，所以波浪线的数量不宜过多。

游走的动作较为缓慢，身体姿势比较舒展。

手部会有慢慢游动的姿势，所以在手的附近添加波浪线。



漂浮在空中移动的人体结构

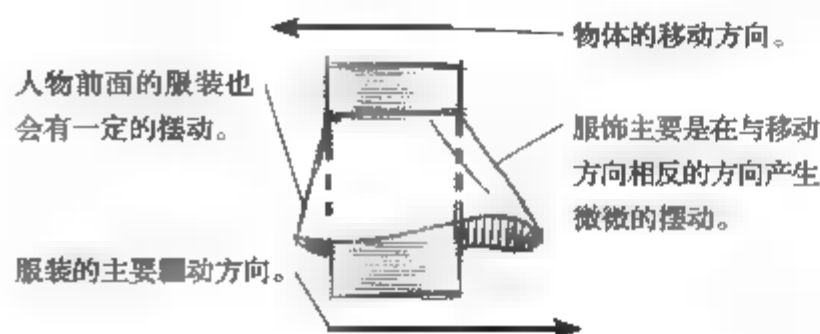


运动状态下的服装质感表现

除了可以用速度线表现人物的运动状态外，我们还可以通过服装以及头发这些质量较轻的物质的漂浮状态来展示人物的运动。

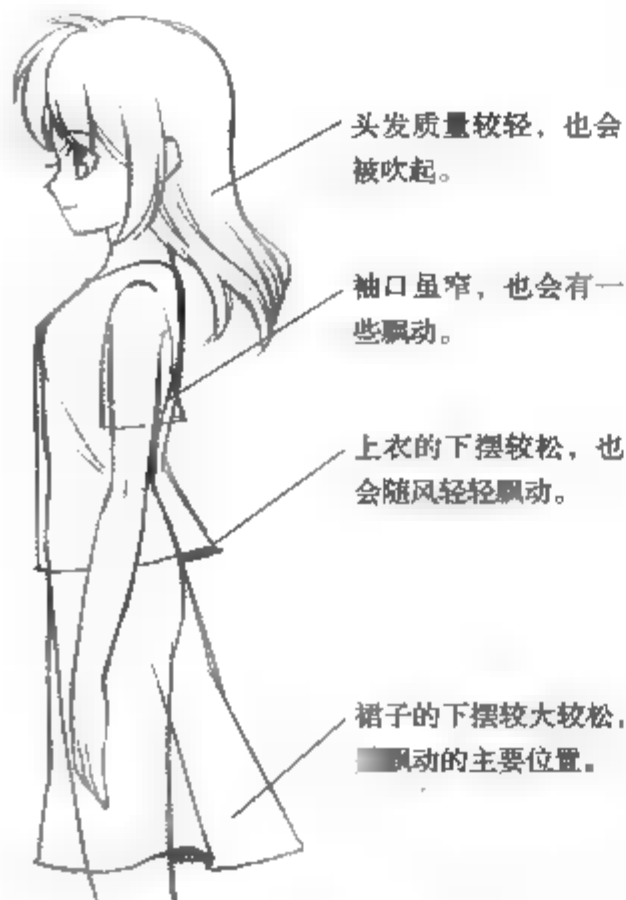
2.1 行走时衣角会随动作微微摆动

在行走的时候衣服会随着行走的动作摆动，我们可以通过描绘这种服装的摆动来暗示行走的状态。



行走时服装的摆动方式

行走的时候，人物向前移动，空气向后流动干扰人物的前行，从而产生了服装的轻微摆动。



服装的主要摆动位置

服饰的固定位置通常是固定的，上衣或裙子下摆，没有被束缚的位置都是飘动的主要位置。



行走时服饰的摆动状态

人物行走的时候，通常只有很小的一部分服装会飘起，裙子周围的空气流动比较明显，所以前后都会有一定的摆动。



羽衣只是轻轻摆动，偏移程度非常小。

当角色缓慢行走的时候，服装几乎没有摆动，只有较轻的服装会随着微弱的空气干扰，向后飘动与身体产生一定的偏移。

缓慢行走时，较长的裙子虽然不会摆动，但会随着人物的行走向后发生变化，可以用褶皱的方向来加以暗示。



头发较轻，摆动的幅度比衣服要大一些。

羽衣部分的质量较轻，会随着微弱的空气流动而摆动，注意摆动的程度较弱。

缓慢行走时服饰的摆动状态



头发较短且被束起，不产生摆动。

可以适当添加一些褶皱带来强调摆动的状态。

快速走动时，空气的扰动更大，裙摆有向后并且向上摆动的感觉。

快速行走时服饰的摆动状态

当角色快速行走的时候，步伐比较轻盈，裙摆的摆动幅度也相对较大一些。



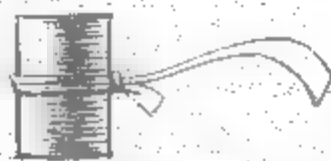
裙摆的前方会产生一定的摆动。

裙摆的后方摆动较大。

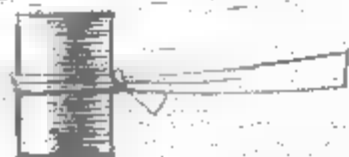
快速行走时服饰部分摆动的轮廓

● 2.2 奔跑时衣服会向后飞起

奔跑的时候衣服会随着空气的干扰向后飞起，摆动的幅度比走路时候大，通过服饰向后的拉伸给画面带来动感。



微风时的飘带



大风时的飘带

当物体移动较慢的时候，如慢跑时，周围的空气扰动较小，布料会呈曲线状态飘动。

当物体移动较快的时候，周围的空气扰动较大，布料被风吹起，能达到完全展开的直线状态。

当人物跑动的时候，袖口会向后飘起，而褶皱的走向也随之变化。

不是所有衣服都比较松，一些摆动不明显的衣服可以采用改变褶皱走向的方式来表现动态。

静止状态下袖口的褶皱走向

静止时袖口的褶皱只和拉扯有关，不受空气干扰。

改变褶皱的走向表现奔跑时的动态

头发随着奔跑的节奏摆动。

衣服的下摆也飘动起来。

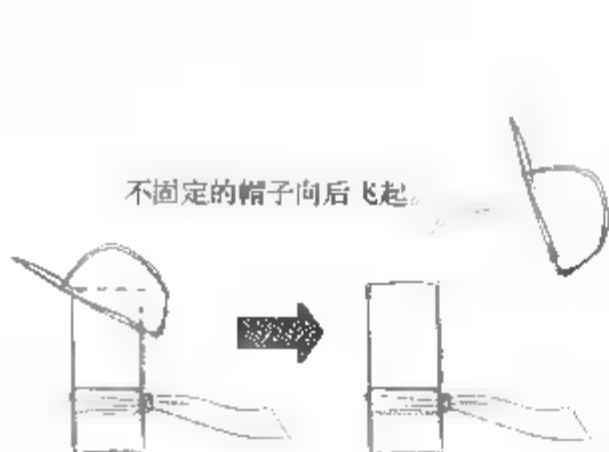
跑步时前方的裙摆紧贴大腿的皮肤。

跑步时服饰的摆动状态

当正常跑动起来的时候，衣服较松的部分，如裙摆，就会受空气干扰摆动起来。

跑步时裙摆整体向后飘起，比走路时更加明显。

跑步时飘动部分服装的轮廓



不固定的帽子向后飞起。

■移动时■动状态的变化

快速移动时，运动较为激烈，帽子没有固定在身体上，会受空气干扰而向后飞起。



裙摆轻微摆动，与身体形成一定的距离。

慢跑时飘动部分服装的轮廓



由于是慢跑，头发摆动不是很明显。

裙子的前摆有些飘动。

后裙摆摆动幅度较大。

■时服饰的摆动状态

慢跑时，裙■等较轻的■位会向后摆动，幅度和快速走动时差不多。



帽子也将要飞起，用这种若即若离的状态来表现飞奔时的速度感。

围巾向后飞起，伸展状态非常明显。

裤子上的褶皱走向发生变化，裤脚这种不长摆动的位置也发生较强烈的摆动。

■时服饰的摆动状态



围巾非常夸张地向后飞起。

快速■时的轮廓

快跑时，全身服饰中较轻的部分会大幅度向后摆动，很多摆动的地方都展开到最极限的位置。

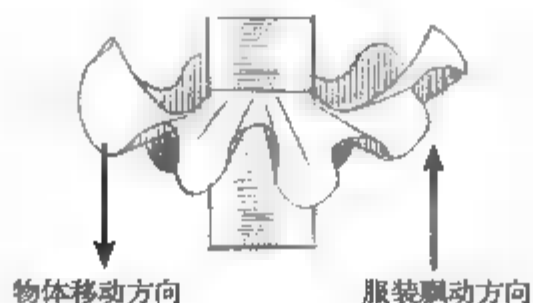
2.3 根据跳跃方向的不同衣服会有不同的状态

跳跃的时候，根据跳跃方向的不同，衣服的飘动状态也会发生改变，下面我们就一起来学习一下如何根据跳跃的方向绘制出不同的衣服状态吧！



向上跳跃时的状态

物体在做向上跳跃运动时，较轻的服装部分会顺着风向向后飞起。



向下跳跃时的状态

物体在做向下跳跃运动时，较轻的服装部分会由于气流，形成散开的形状。



画出布料的飘动感

与向上运动时布料运动方向呈直线状态不同，向下运动时，可以用曲线型的飘动方式来表现受空气干扰时布料的状态。



向上跳起时服装状态

人物在做向上高高跳起动作时，裙摆和上衣的飘动走势都向着下方。



从上向下跳时服装状态

当角色从上向下跳跃时，裙摆会随着自下而上的空气气流方向，向上飘起。

头发受空气影响向上漂浮。

脖子上的飘带也是向上散开的。

当跳下的方向有一定斜度的时候，服装的摆动方向也会发生变化，但总是与跳下方向相反。

跳跃的运动轨迹

服装受空气干扰，向上飞起。

■跳下时部分服装的飘动

紧缚部分的衣服不会受到空气影响发生摆动。

由于重力的原因，跳下方向及运动方向均是垂直向下的。

裙摆向上飘动并散开。

当纵身跳下时，如跳水运动员做跳水动作，服装的飘动方向与上身身体的活动方向无关，只与运动方向有关。

裙摆散开方向

■跳下时服装的状态

裙摆向上飞起。

跳水时人物在空中停留的时间较长，头发呈完全飘动状态。

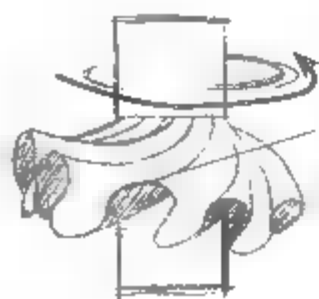
身体方向

纵身跳下时服装的状态

■跳下时部分服装的飘动

2.4 旋转时服饰会跟随人物转动的方向转动

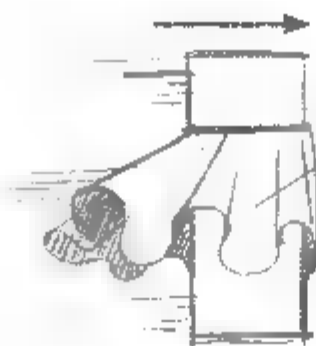
人物转身的时候，身体做旋转运动，衣服也会随着身体的运动产生转动，这些转动都体现在褶皱上。



褶皱线呈曲线状态。

布料转动时的状态

当做旋转运动时，物体带动布料运动，布料会产生曲线褶皱。



褶皱线呈直线状态。

布料飘动时的状态

当做飘动运动时，物体带动布料产生直线褶皱。



转动方向

裙摆摆动方向

用褶皱表现旋转的方向



转动幅度较小。

整个裙子的形状比较窄。

裙摆间距较小。

转时裙摆的状态

当角色轻轻转动一个很小的角度时，裙摆会做旋转运动，不过幅度较小，裙摆褶皱间隔也较小，裙摆没有完全张开。



转动幅度较大。

裙摆间距较大。

转圈时裙摆的状态

当角色转动整个圈的时候，裙摆会做较大的旋转运动，褶皱张开，间隔较大，裙摆也散开，轮廓离身体较远。



裙摆旋转的方向与运动方向相反。

侧体旋转时转动部分服装的轮廓

当人物身着一些较长的衣物时裙摆的一部分处于地面，一部分随身体旋转，因此会产生较强的螺旋形褶皱。



裙子没有被身体带动的部分，依然处于垂直向下的自然状态。

转动时，身体只带动裙子上面部分产生曲线褶皱。

裙摆的收口部分被地面撑起，没有处于漂浮状态。

身着长裙转动时的服装状态

由于瞬间用力旋转，裙子部分高高飞起。

裙摆旋转，形成横向的褶皱。

与身体接触的一侧产生较强的拉伸型褶皱。



侧体旋转时的服装状态

角色有时候会做侧身的旋转，如打网球的时候，身体处于水平状态，手臂带动身体发生旋转，这时衣摆由于突然的运动，会在侧身的方向产生褶皱。



裙摆形成螺旋形褶皱。

身着长裙时转动部分服装的轮廓

● 2.5 飞翔时服饰根据风向产生变化

在空中飞翔的时候，服饰的飘动方向往往受多方面影响，方向是首要因素，其次还应该考虑气流的影响。



当角色在空中飞翔的时候，服饰会受到多重气流的干扰，画出这种空气感，就能使角色看起来像是在空中飞翔。



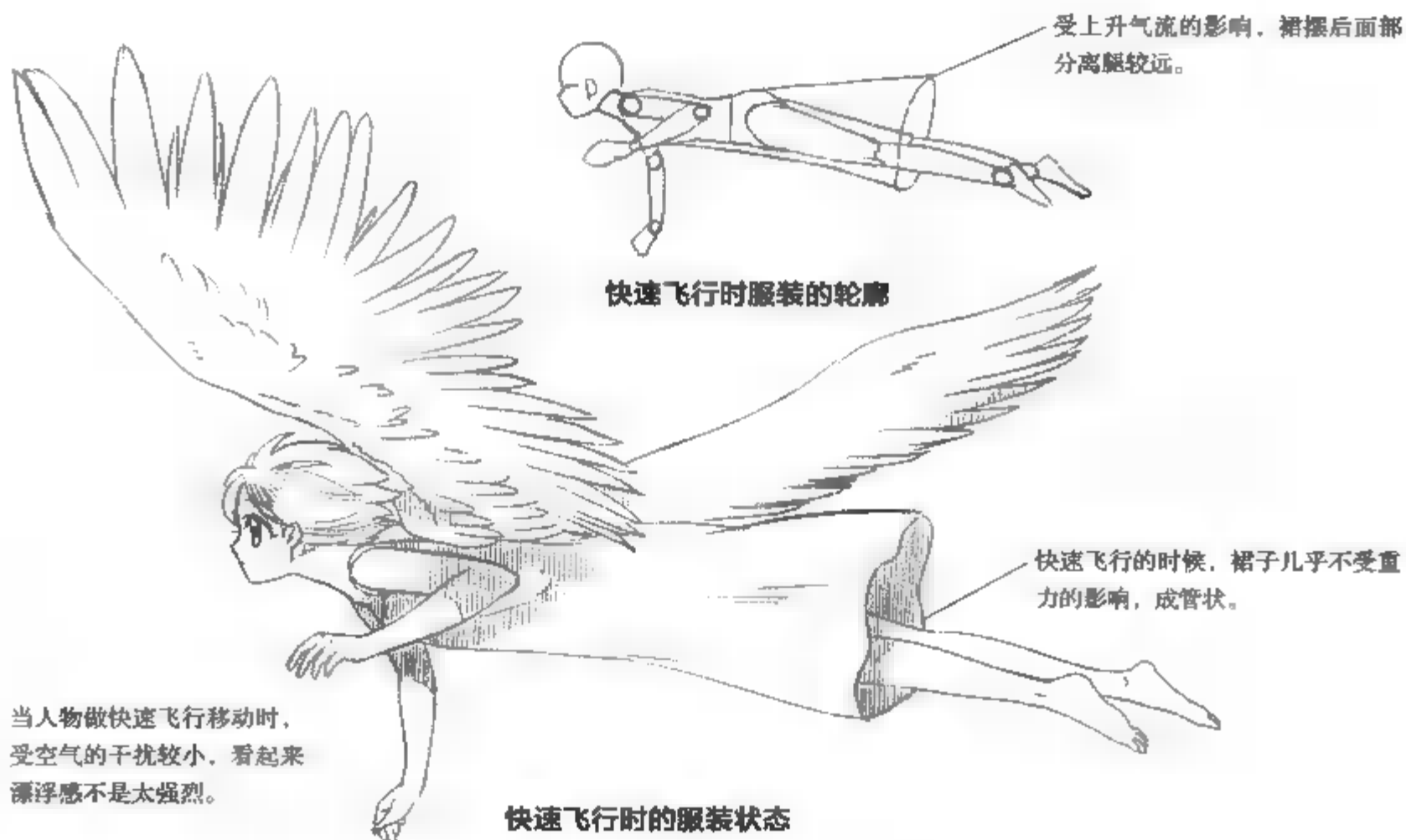
如果角色处于向某一方向高速移动，而非在空中飞翔的状态，裙摆不会受多方面气流的干扰，摆动方向比较单一。

当角色借助飞毯飞行时，飞翔速度较为缓慢，处于漂浮的状态，此时运动方向决定服装飘动的方向。

飞毯如果没有较大的褶皱会让人觉得是处在地面上，因此可以使用夸张的褶皱来表现这种腾空的感觉。



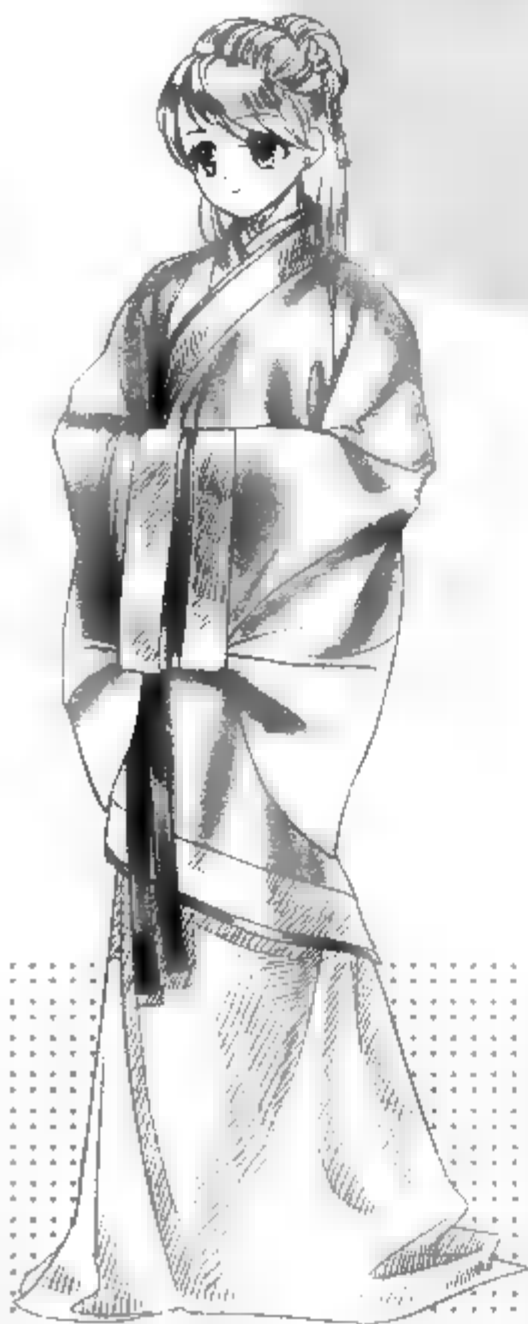
飞毯的穗向后飘起，表示出角色的整体运动方向。



Chapter 5

物品的质感表现

在漫画中,很多物品也需要表现出质感,从而体现其真实感。灵活运用铅笔的各种表现方式绘制这些物品,能带来更好的画面效果。下面我们就一起来学习一下物品的质感表现吧!





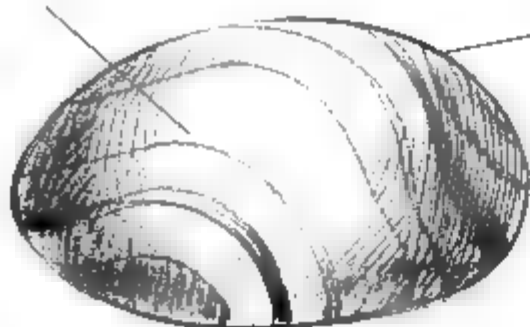
石质

石头给人的感觉较为硬朗，因此在绘制石头的时候要注意表现其坚硬的轮廓，下面我们就来一起学习一下如何绘制石头的质感吧！

● 1.1 表现石头的外形构造

石头的外形构造比较多样，但是无论怎样变化，石头坚硬的质感是不能改变的。

石头上有由于岩石断层形成的花纹。

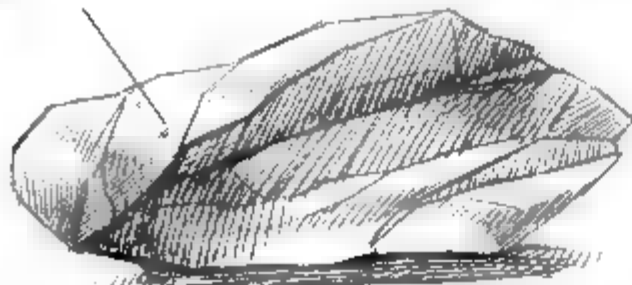


规范的曲线构成稳定的形状，带来石头的坚硬质感。

光滑的鹅卵石

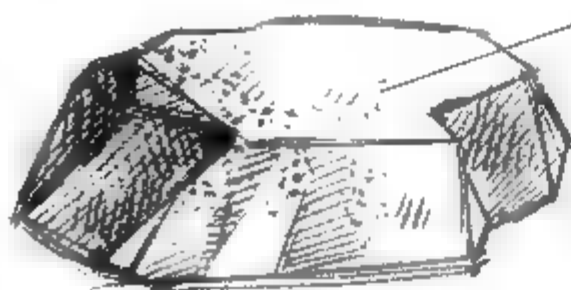
鹅卵石较为光滑，表面经过长时间的河水冲刷，线条的曲线都非常规范。

不规则的断面表现出岩石的质感。



坚硬的岩石

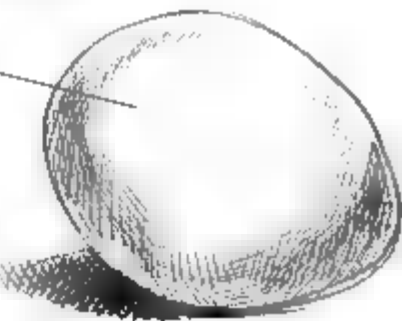
岩石没有经过某一定向力量的雕琢，呈较自然的状态，这种自然的状态决定了岩石表面的不规则性。



石头粗糙感的表现方式

可以采用点画的方式分散表现细节部分的质感，让石头看起来更粗糙。

轮廓是曲线的，表现力上稍有欠缺，用阴影的厚重感来补足这种欠缺。



光滑的鹅卵石

■ 卵石的轮廓很圆润光滑，当加入厚重的阴影后，石头较重的质感就体现出来了。

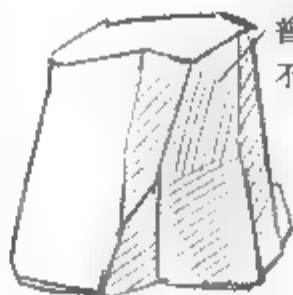


裂纹表示断开的又一个不规则的面。

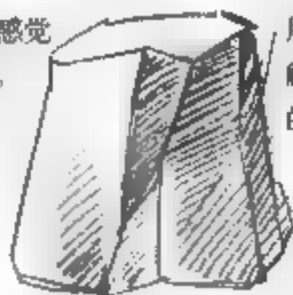


■ 裂纹决定石头的质感

石头上的线条并不是毫无章法的，在画线条的时候要有石头面与面之间转换的意识。



普通笔触感觉不够硬朗。



用较深的笔触表现石头的硬朗。

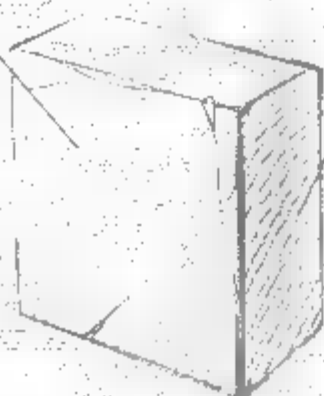
石头阴影线条的力度

注意石头阴影面的重量感，需要采用较软的铅笔画出较重的阴影。

● 1.2 石头的色调变化

石头自身的颜色有很多种,自然界中大部分石头呈灰色,但也存在浅色调或深色调的石头,如大理石等。下面我们就来一起学习一下如何绘制这些石头的色调变化吧!

浅色石头高光部分直接留白。

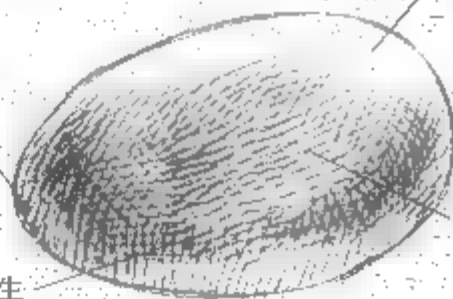


阴影部分用较浅的灰线来表示。

浅色石头的表现方式

绘制浅色石头时,用线注意要轻,尽量不要叠多层排线。

反光形成较灰的色调。



少量分的高光留白。

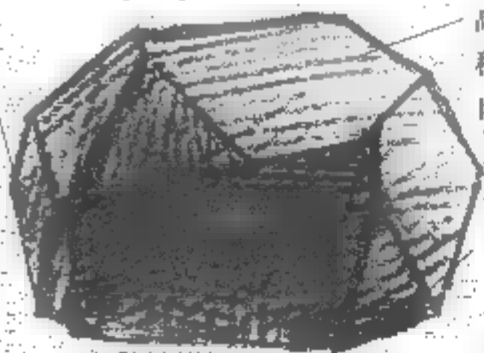
固有色的灰色色调。

由于转折产生的深色色调。

灰色石头的表现方式

绘制灰色石头时,注意黑白灰三个色调的控制,要画出大面积固有色的灰调。

浅色石头高光部分直接留白处理。

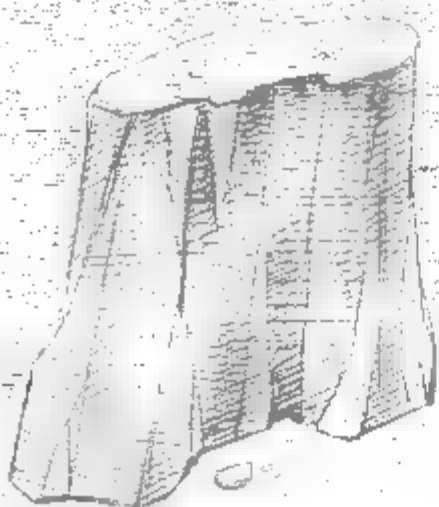


高光部分面积较均匀,且为灰调。

阴影部分的色调接近于黑色。

深色石头的表现方式

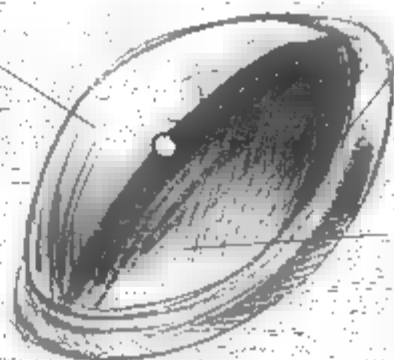
绘制深色石头时,可以用较软的铅笔,用粗犷的线条来表现其深色调。



自然岩石的固定性

自然界中的岩石有其固有的灰调,如果画为浅色调或深色调,会略显奇怪。

就算是深色的猫眼石,留白的部分面积也很大。



只有少部分的深色固有色。

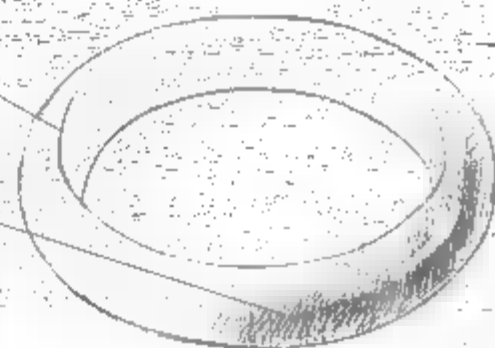
反光部分也可以用留白的方式过渡到灰调。

石头的光泽改变色调

一些特殊的石头由于反光强烈,不一定能直接反应自身的固有色,更多的是表现其光泽感。

浅色部分采用大面积留白表现。

翡翠翠绿色的部分采用深色调子,并用线性高光来表现其光滑感。



混合色调的表现方式

有时一块石头会有两种不同的颜色,如翡翠等。石头中不同的金属含量使一块石头呈现不同的两种或多种颜色。

● 1.3 与角色有关的石质道具表现

石头和人的生活息息相关,除了原始时代的石器工具外,一些珍贵稀少的石头也被精心打磨,大量应用于装饰中。



高光部分

固有色部分

反光部分



一些光泽性较好的石头,被精心加工后做成装饰品。

具装饰性的宝石项链



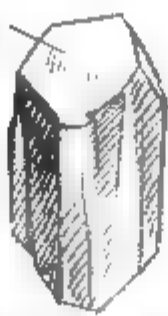
石头的装饰性作用

装饰性强的石头都是光泽性较好的。

为了展现更好的光泽,石头通常都经过精心打磨。



不会特意精细打磨表面。



非装饰性的石头都是坚硬耐用的。

装饰性石头与非装饰性石头的区别



石头一端尖锐,用于攻击猎物。



用绳子绑在木棍上,可以攻击较大型的猎物。

打猎用的石头工具

这种经过打磨的岩石,带攻击性的一端显得比较尖锐。

石头的非装饰性作用

在原始时期的人类会将一些岩石打磨尖锐,在打猎的时候使用。

● 1.4 人物与石质的材质转化

人体通常处于较柔软的状态,可以通过划分直线转折边、添加转折面的方式将人体转化为坚硬的石头材质。



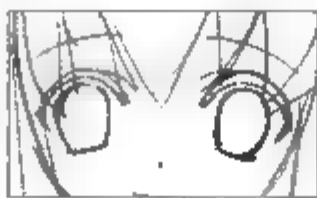
1.5 利用漫画手法表现山石的质感

下面我们通过绘制一个人与石结合的实例,来从整体讲解如何利用漫画手法表现山石的质感。

用铅笔绘制草图样稿



由于绘制的是坚硬的石头材质,所以要尽量减少曲线的使用,多使用直线。



先画出眼睛的轮廓,眼珠的内容留空。



用曲线划出瞳孔的线条和高光的线条。



可以在瞳孔里添加一些曲线,表现出凹陷的部分。

用较细的线条画出分面,注意分面不要过多,能看出分面的程度就可以了。



①在绘制整张画之前,可以用较硬的线条画出一个最初草图,我们设计的是一个跪坐在地上,身体为石质的少女,背景构思为自然场景。

②整理脸部的十字线并画出五官,注意要画出眼睛的细节,使单调的石头眼睛更生动。

③在头发的轮廓线上用比轮廓线细的线条画出头发石块的分面,让头发看上去更加坚硬。

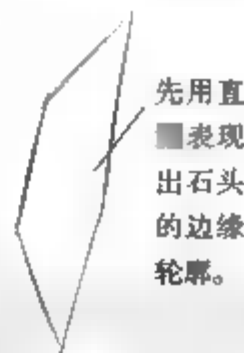


④整理身体的线条,注意皮肤线条的流畅性。皮肤设定为石膏质感,表面比较圆润光滑,衣服线条可以多用一些直线连接,使轮廓线看起来更加坚硬。



⑤用细线划分出衣服的块面,主要在褶皱的地方集中分出一些较细的块面。

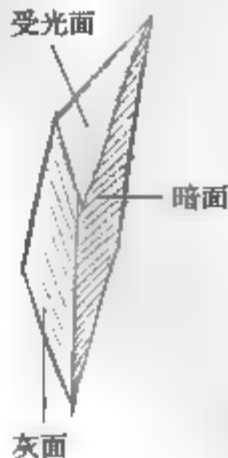
细节分析



先用直线表现出石头的边缘轮廓。



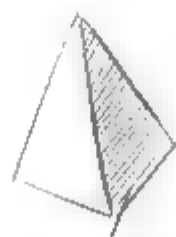
用直线连接轮廓边缘,划分出块面。



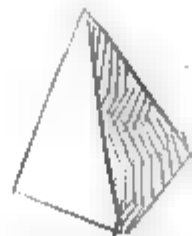
划分后的几何平面变得有立体感,看上去更加有棱角,能体现出石头的质感。



由于宝石经过精心打磨，所以线条可以画得比较圆润。



用方向统一的线条排线，能让面看上去更平整而坚硬。



用方向不同的线条排线，会让面看上去有些弯曲。



⑦用间隔较宽的线排出石质块面的阴影部分，注意排线条的单向性。在块面上用短直线排一些条状的纹理来表现石质凹陷的地方。

■为了使画面更加丰富，我们为石质的少女添加一些首饰，材质采用已有的宝石并适当添加一些碎落的石头，这样不仅能衬托出角色的石质质感，错落有致的碎石还能起到表现地面的作用。



⑧用较软的铅笔，画出由于遮挡产生的阴影。注意阴影方向的一致性。

表现面的块状感的单向排线。



遮挡的阴影可以用叠加的网状排线表示。

细节分析

光源

两腿之间的阴影让腿部更有立体感。

手臂的遮挡在裙子上产生阴影。

由于头部的遮挡，脖子下面和肩膀上有一定阴影。

胸部的遮挡在胸部下方产生轮廓明显的阴影。

整个人的遮挡，在裙子的背光面和地面上产生了阴影。

■清楚每部分阴影产生的原因，才能正确画出边缘明确的阴影。这是体现整体立体感的重要前提。



⑨画出胸前和手臂上的装饰性宝石的质感,注意宝石光泽感与身体不同。



⑩画出宝石颜色加深的部分,并区分出高光面与反光面。



⑪用灰线排出整个宝石的固有色。用橡皮用力擦出高光后再轻轻画出反光。



石屑不宜过多,适当添加一两处即可。

⑫可以适当添加一些正在脱落的石屑,使角色看起来更有石头的质感。

注意画出人物所坐平面的正确的透视。

注意两侧山石分面的立体感。



⑬角色绘制完成后,画出背景。绘制背景的时候要注意角色与背景的承接面,即人物坐于一个较大的岩石上,旁边有坚硬的岩石,背景是远山石。



⑭用较软的铅笔绘制出山石的边缘线并勾勒出远山和植物,在承接面上也画出一些纹路,让其更有岩石的质感。



⑮画出岩石上的纹路,并用排线的方式表现岩石上这种弯曲的纹路所产生的阴影。

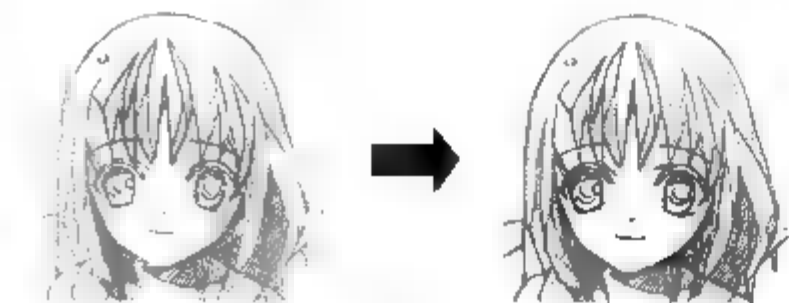
加深不同岩石连接处边缘的颜色,让岩石块面感更强烈。

为了强调空间感,不用画出远山的纹路。



⑬为了加强立体感,可以在岩石上多排一层阴影。由于两侧会有树木点缀,而树木叶子的固有色色调要深于岩石,所以应该用较软的铅笔排线。

⑭最后为天空添加上一些云彩,强调出远处的空间感,整张作品就完成了。



①从人物的头部开始用沾水笔上墨线。注意要用硬直的线条来表现头发的石头质感。



②看铅笔草稿的笔迹,将整个画面用沾水笔描摹出来。注意到适当加强人物的主线,以表现出人物在整个画面中的重要地位。



③擦除铅笔草稿,将需要重点加强的地方用沾水笔重复描摹一遍,沾水笔线描就完成了。



①本着贴网要从面积较大的部分贴起的原则，选择从天空和人物后面较为大块的地面贴起，在贴网前要充分考虑圆点的灰度和网点的点目大小。



②利用美工刀对人物背后的天空部分的网点进行刮网处理，这样可以使人物和天空自然融合，看起来更自然。



与用笔画排线一样，使用美工刀在网点上同样可以刮出这样的排线效果。

换个方向继续刮排线可以产生交错的效果，这是刮渐层效果的最佳方式。



③确定光源方向，然后贴出人物和人物背后场景的第一层光影，为了表现出光源照射下石头的阴影质感，可以使用美工刀在受光面刮出渐层。



④用和上一步同样的方式贴人物和场景的第二层光影，重点在人物身上，为了将人物从背景中突显出来，就需要更加细化人物身上的光影表现。



骨质

骨质属于较为特殊的材料，是支撑动物形体的支架。在很多漫画作品中，角色的许多饰物和工具都是由骨质构成的。

● 2.1 表现骨骼的硬度

骨骼比较坚硬，但是由于其固定的形状，整体会比较薄或较细，这决定了骨骼较脆的特性。

用流畅有张力的曲线轮廓线条表现骨骼的硬度。



用轮廓表现骨骼的硬度。

用较尖锐的倒角，反而不能表现出骨骼的质感。



骨骼的轮廓的错误画法

骨骼的轮廓形状是流线型的，就算有细小的凹凸回转，也不会形成尖锐的边角。为了真实表现骨骼的硬度，轮廓的线条应该画得流畅光滑。

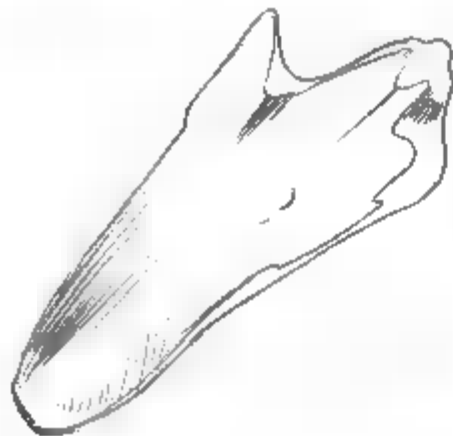
用短线表现骨骼整体颜色较浅的质感。



反光微弱，整体看上去颜色较浅。

用反光表现骨骼

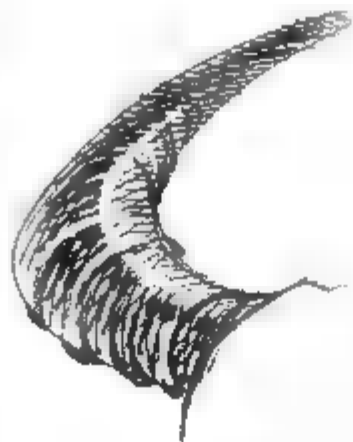
由于骨骼结构复杂，而且大部分是白色的，所以反光对整个结构影响较大，我们可以采用复杂的反光来表现骨骼特殊的质感。



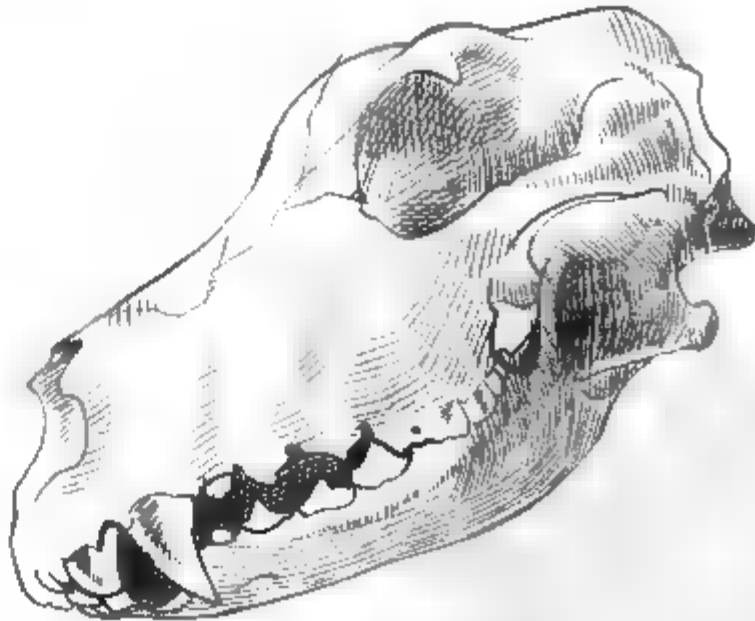
骨骼的色调

骨骼的成分比较单一，主要是钙和磷，这决定了骨骼色调的单一性，即稍微偏黄的浅色调。

当真皮角质化进而骨化后，会形成角，色调变深，同时角质的表面会比较光滑，光泽度也发生了改变。



角的特殊色调



骨骼的碎裂

当骨骼长期暴露在空气中时，空气中的酸性成分会让骨骼的骨质部分流失，骨骼变得较为易碎，因此我们在骨骼装饰品上经常会看到裂痕。

2.2 骨质的特殊外形及变化

骨质在动物的不同身体部位可能会分化为不同的结构，角、指甲、牙齿、壳等一些坚硬的部分也是真皮骨化后的产物。除此之外，通过人工打磨，骨骼也会有多种外形的变化。



驼鹿角的角枝间也有骨化的连接，形成一块整体。

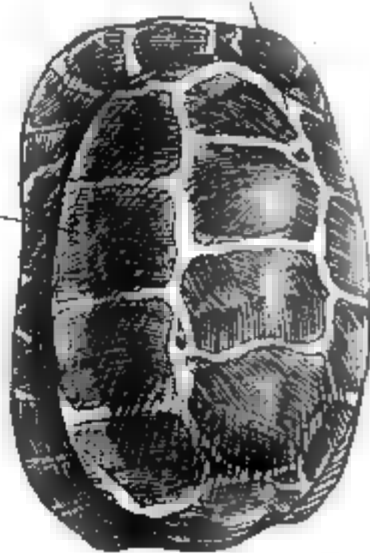


驯鹿的角枝杈很分明，呈树枝状。

骨化的角

真皮骨化后形成不同形状的角度，这些形状是由动物本身的遗传基因决定的。

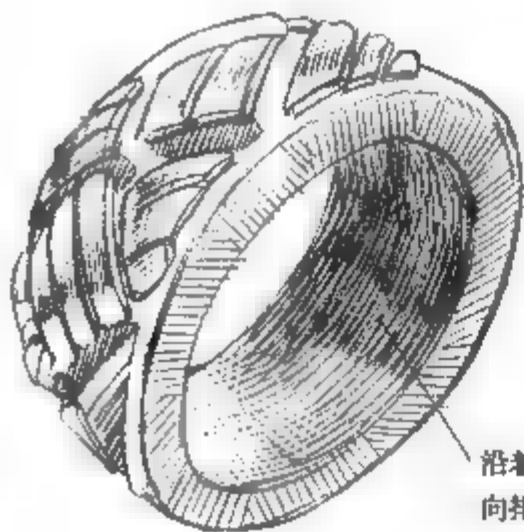
固有色和龟裂纹组成的花纹。



阴影造成的灰度，颜色较深。

骨化的壳

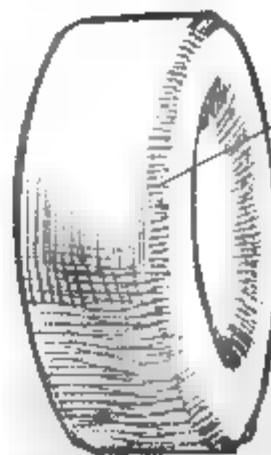
龟壳也是一种骨化后的真皮物质，表面会有特殊龟裂的花纹，在表现的时候要注意区分深色花纹和整体阴影的色调。



沿着打磨方向排线。

骨头装饰圈

骨质本身比较容易打磨，在绘制打磨后的断面时，可以沿着打磨的轨迹排线，画出打磨工具与骨头接触后产生的纹路，从而带出骨头的质感。



可以用短线来代替边缘线，让边缘看起来像是曲面过渡，从而表现出圆润的轮廓。

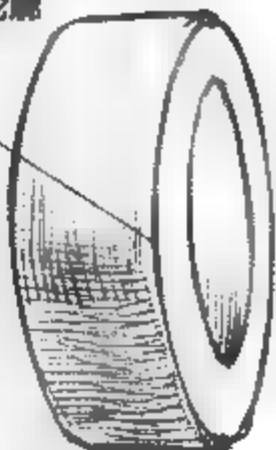
骨头打磨后的轮廓

骨头串项链

骨头被雕琢后，能形成很好的装饰品，如手镯、项链等等。骨质装饰品的质地坚硬中带着温润，可以用圆润的边缘来体现这种质感。



如果用实线来表边缘，物体的质地看起来过于坚硬，会产生石头的质感。



边缘是实线的轮廓

2.3 与角色相关联的骨质道具质感表现

骨质比较坚硬，在漫画中有多种诠释方式。在与角色关联时，可以绘制用动物骨骼制作的盔甲或一些装饰品。



骨质材料不一定是最好的保护材料，但是却可以很好地衬托出角色的气质。

注意区分骨骼用线与皮肤用线的不同。

骨骼的形状是一定的，且可塑性差，可以选择较大动物的骨骼依照其形状分配装备的位置。

■ 头盔对人体的保护



骨片的轮廓

轮廓不能表现骨头的立体感。



用双线条表现片状骨片的厚度



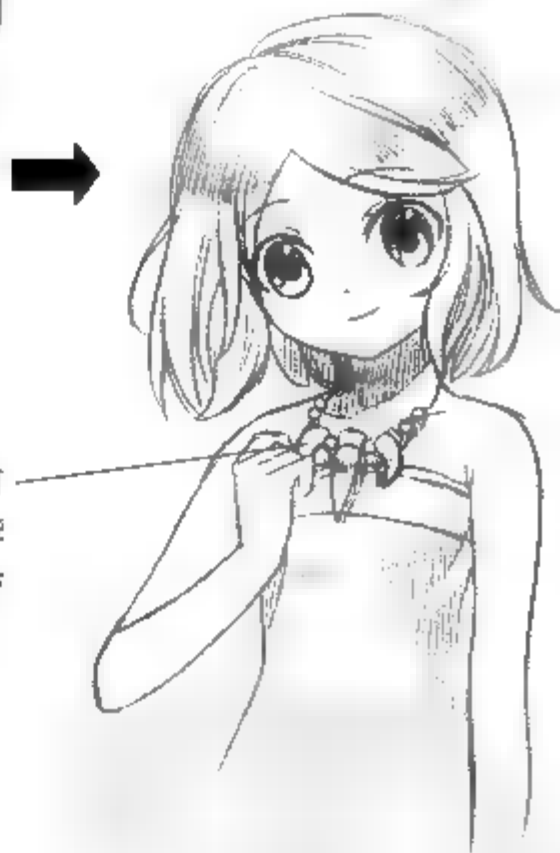
■ 头盔

在一些科幻题材的作品中，可以看到身着骨质盔甲的角色。骨质盔甲坚硬度不太好，所以常常作为低级装备出现。



骨质首饰

骨骼装饰品可以和其他一些装饰性的石头串在一起。



装饰性的骨质道具

骨头被打磨成一定形状以后，串在一起形成具装饰性的首饰，骨质的首饰可以为角色增加一些野性。

■ 2.4 人物与骨质的材质转换

在转化骨质人体时候首先要考虑到皮肤与衣服用料的不同,皮肤可以采用牙齿质的材料打磨雕琢而成,较薄的衣服则采用骨片拼接的方式。



■ 软肉向骨质转化的方式

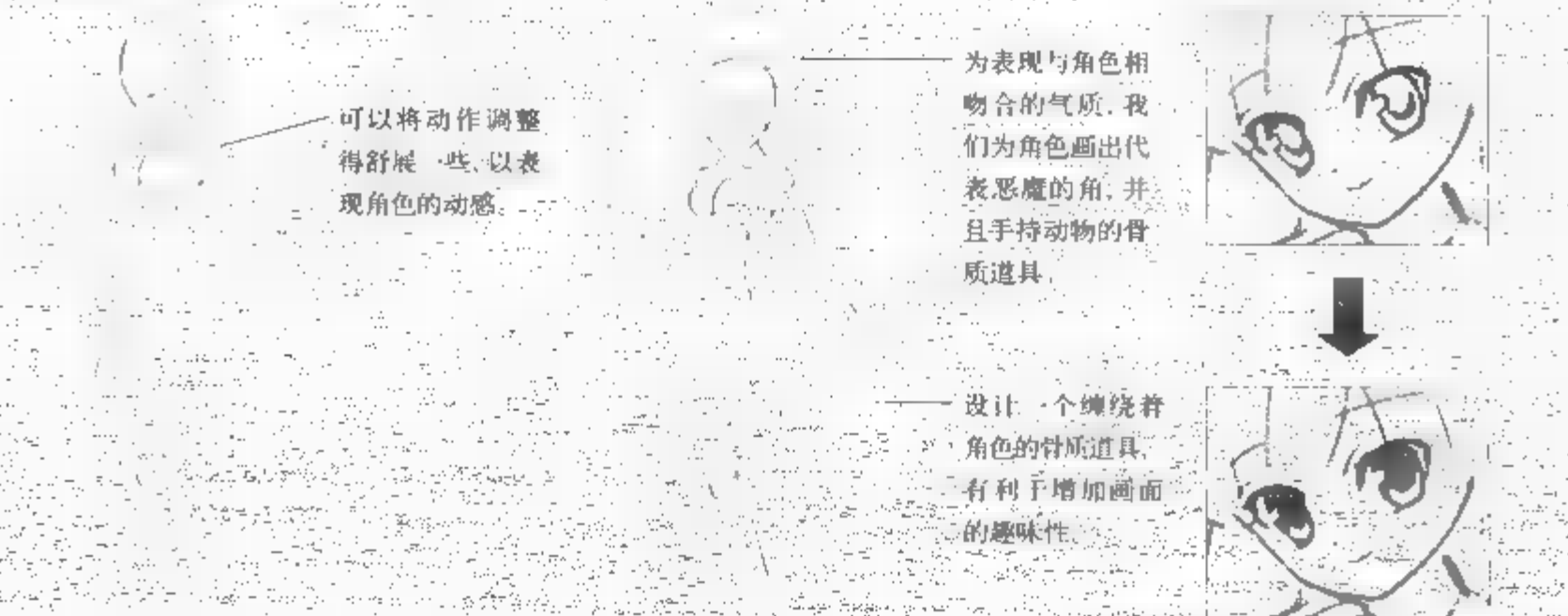
由于骨质的可塑性很低,组成不是骨头固有形态的形状,只能通过拼接的方式。可以把整个曲面分为多个骨片来表现骨头的质感。

在绘制骨质状态的人体时要注意不同骨质材料间细微的画法差异,打磨后制成的人物身体部分比较光滑,而由骨片制成的衣服则脆。

● 2.5 利用漫画手法表现骨头的质感

下面我们通过一个漫画的例子,来讲解与骨头相关的漫画的绘制方式。

用铅笔绘制草图样稿



可以将动作调整得舒展一些,以表现角色的动感。

为表现与角色相吻合的气质,我们为角色画出代表恶魔的角,并且手持动物的骨质道具。



设计一个缠绕着角色的骨质道具,有利于增加画面的趣味性。

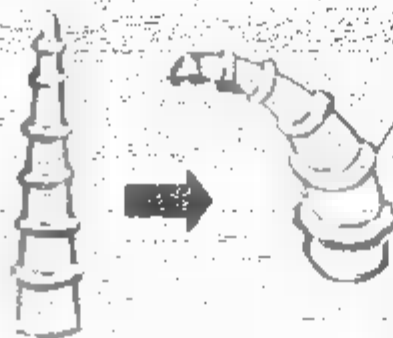


③清理脸部的十字线,并画出五官。这里设计的人物为通常状态,眼睛可以按平时的画法画出。

①在绘制整张画之前,可以先用较硬的线条画出一个最初的草图。我们设计的是一个腾空恶魔公主,手持骨质道具。

②画出大致的服装结构,擦掉被服装遮挡部分的人体结构,并绘制出骨质的道具。

发丝的线条可以稍微细致一些,看上去会显得头发更加柔顺。



注意角上的纹路,弯曲的角的纹路透视发生了变化。

为了使角色更美观,将裙子设计为双层,增加服装的层次。



④画出角色头发的细节,这里设计的是卷曲的辫子,注意发丝的走向。

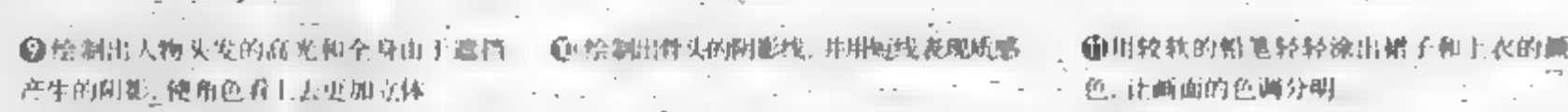
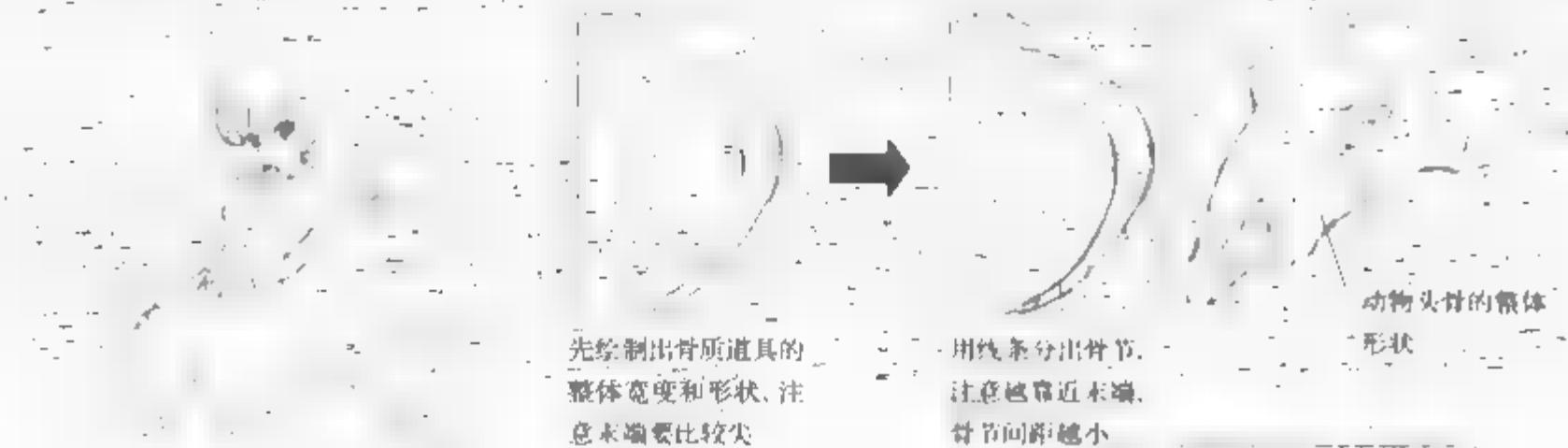


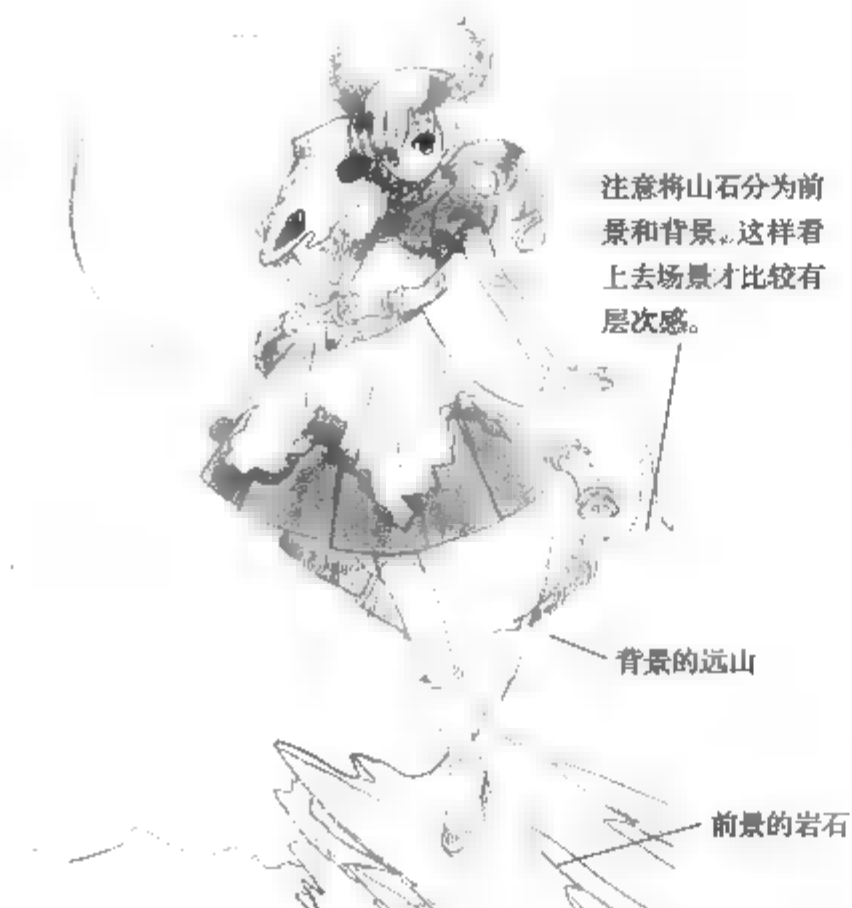
⑤绘制出角色头顶角的细节,注意要画出角上每一截的纹路。



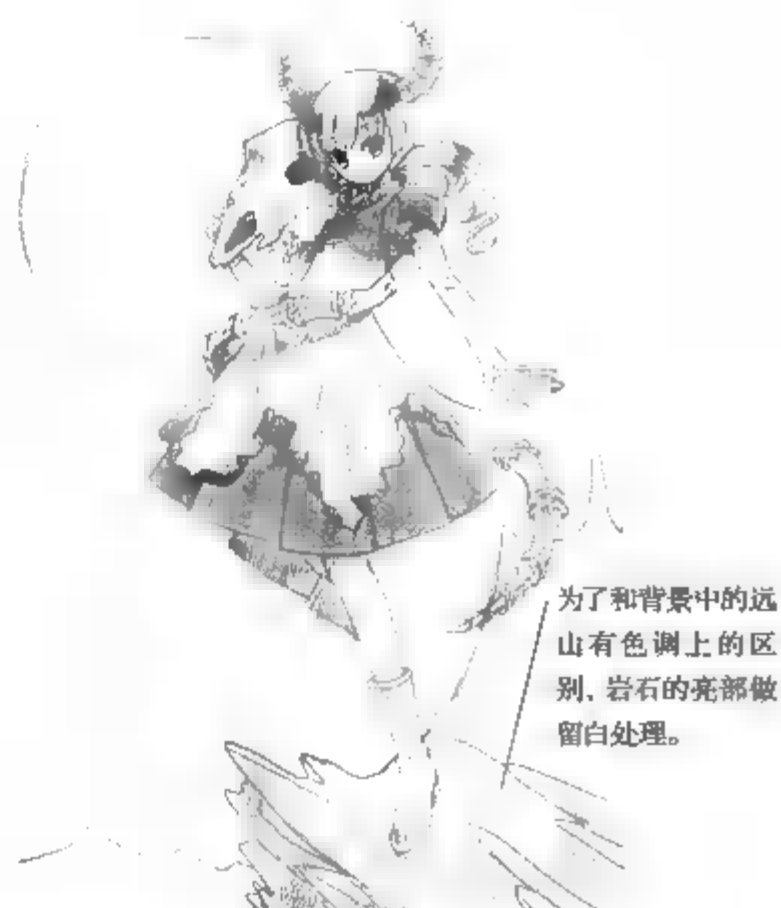
用服装柔软的线条对比骨质坚硬的线条,衬托出骨质的坚硬感。

⑥清理草稿的线条,根据服装的大致结构绘制出细节,并添加褶皱。





⑫构思出背景场景, 用草稿画出背景的大致形态。为了衬托气氛, 将角色置身于月夜之中。用较软的铅笔勾勒出山石的线条。



⑬用短线绘制出前景岩石的质感, 注意由于角色是腾空的状态, 所以不要在岩石上画出角色的阴影。



⑭用长线条排出背景远山的色调, 使其处于黑夜的色调中。



⑮画出月亮的质感, 使场景的空中部分不至于死板。

细节分析



浅色调
灰色调
深色调

为了使画面看上去有层次感, 我们可以用黑白灰三个色调来划分画面, 背景的深色调能让画面显得稳重。



③最后用叠加线的方式画出深色的夜空，整个作品就完成了。



④将草稿图用蘸水笔仔细描摹下来，注意描线时要注意时刻注意绘制铅笔线稿时所可能忽视的部分。

步骤 03



①在铅笔线稿上覆盖一层描图纸，利用透写台和蘸水笔等工具将线稿描摹出来。



②用蘸水笔描绘人物的眼睛时要注意预留出人物眼睛的高光部位，如果没注意画过的话也可以用白色颜料或遮盖液来处理。



④移除铅笔草图，整理蘸水笔线稿的细节，将需要强调的地方进一步描画后，线稿就绘制完成了。

在描摹线稿的时候添加上绘制铅笔草图时所忽视的脚部。



①先给空间面积最大的天空贴一个渐层网点。网点由上到下颜色逐渐由深变浅，这样的网点可以充分地表现出空间感。



②重复第一步骤，按照网点面积从大到小的顺序依次给背景中的山石、月亮和人物的衣服都贴上网点。



用美工刀刮出月亮的光亮感。



给人物的面部、骨质的角和头发粘贴网点。



③为人物和山石粘贴细节部分的阴影，处理这个环节时注意选择的网点的灰度要合适。



最后，对上一步已经粘贴好的阴影进行刮细处理，这样做可以更好地将阴影和人物融合在一起。

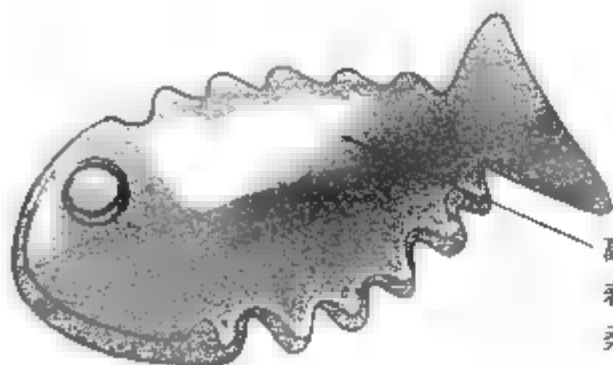


塑料

塑料是一种合成有机聚合物材料,可以自由改变形体样式,通常和颜料添加剂等一起组成最终的产品,塑料形式多样,是我们生活中常见的物质。

3.1 表现塑料的可塑性

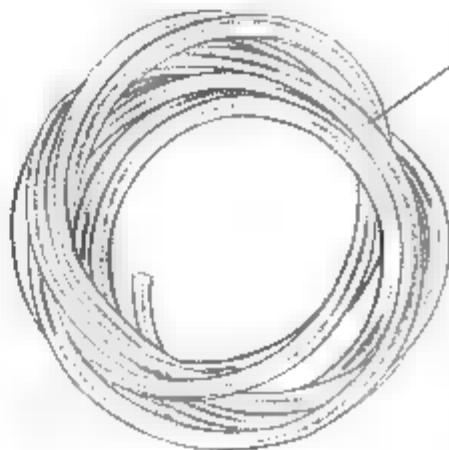
塑料广泛应用于生活中,是一种聚合物,可塑性非常强,造型和表现方式都比较多样。



高光柔和过渡,表现出塑料的柔软感。

玩具

塑料的可塑性强,可以将物体的边缘制作得比较圆润,适于制作玩具。在绘制这类玩具时,要特别注意高光的过渡。

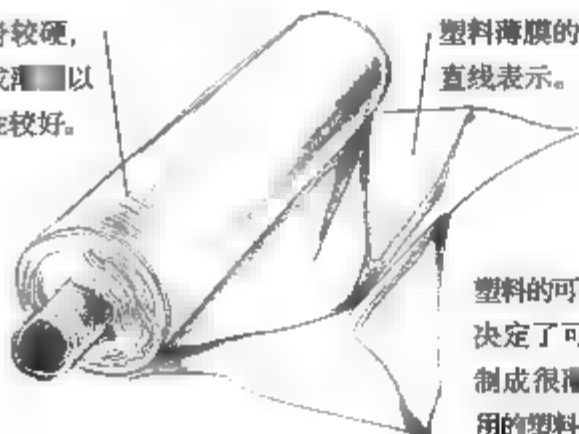


用粗线表现软管的立体感。

塑料软管

由于可塑性强,塑料可以拉长制成中空的软管,软管较为光滑,可以用较粗的线条来表现阴影突出其立体感。

塑料本身较硬,但是制成薄片以后延展性较好。



塑料薄膜的褶皱用直线表示。

塑料的可塑性,还决定了可以将其制成很薄但是耐用的塑料薄膜。

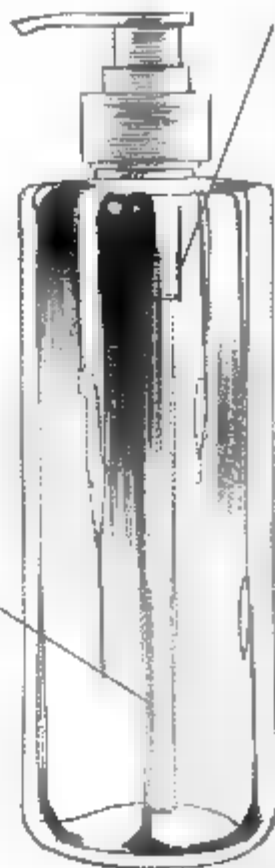
薄塑料制成的保鲜膜

添加了颜料的不透明塑料固有色较深,高光比较均匀。



塑料由于聚合物不同,本身的颜色是不确定的。通过与颜料的结合,塑料常以不透明的状态出现。

不透明塑料制品



透明塑料高光较为分散,暗部与亮部颜色对比构成光感。

能透过外层塑料看到瓶子里的内容。

塑料的稳定性使其经常用于盛装各种液体,为了可以更直观,通常采用透明的塑料。

透明塑料制品

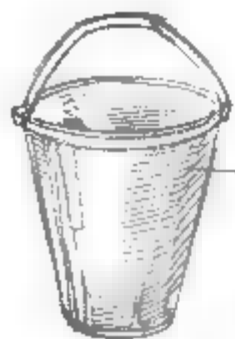
● 3.2 与■色相关的塑料道具的质感表现

塑料由于可塑性强，可以加工成各种东西，所以被广泛应用于生活中。塑料可以作成日常的工具，也可以作成穿着物。



塑料桶本身较轻，
可以把人物的动作
画得轻松一些。

塑料桶是非常
普遍的塑料工
具之一，它通常
较硬，高光较
为集中。



工具型塑料生活用品

塑料桶的边缘较
薄，要画出这种
质感。



布料和薄塑料都会产生褶皱，
布料的褶皱用线比较圆润，多采
用曲线。

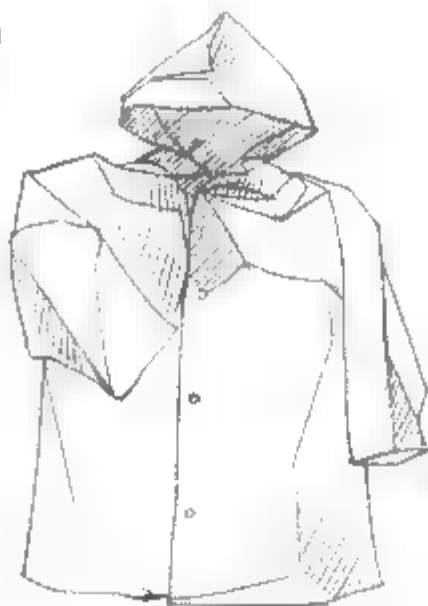
而塑料由于其本身的延展性，产
生的褶皱都比较方，通常用直线
来表现。



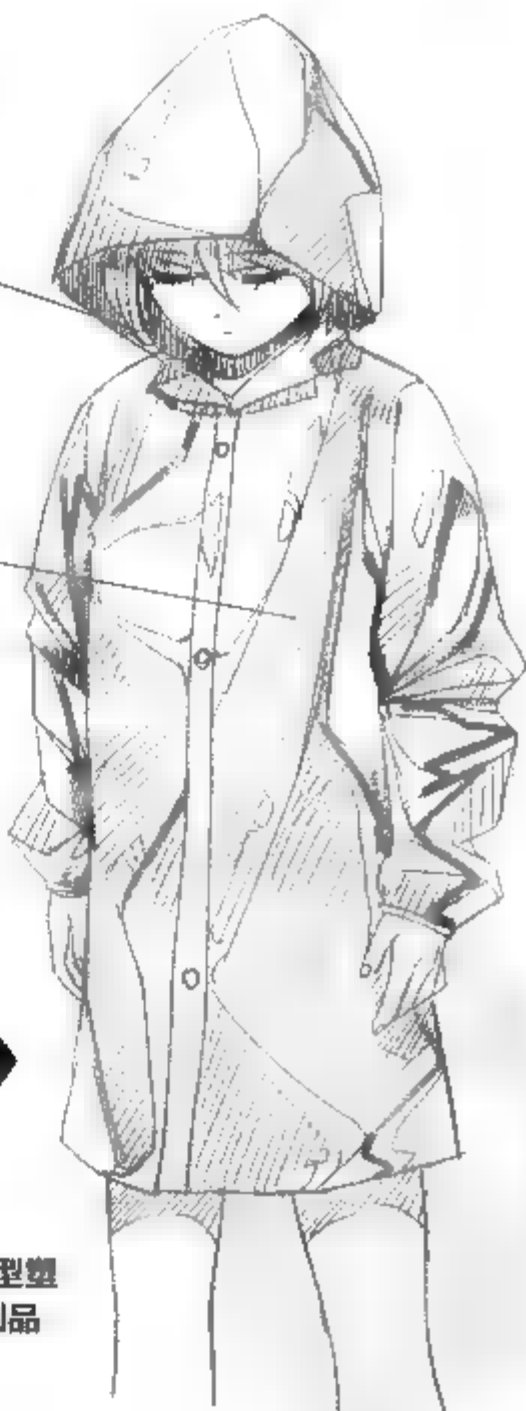
布料褶皱与塑料褶皱的区别

塑料雨衣会产生
较方的褶皱。

有褶皱的地方会
有较深的颜色向
高光过渡，所以看
起来颜色较深。

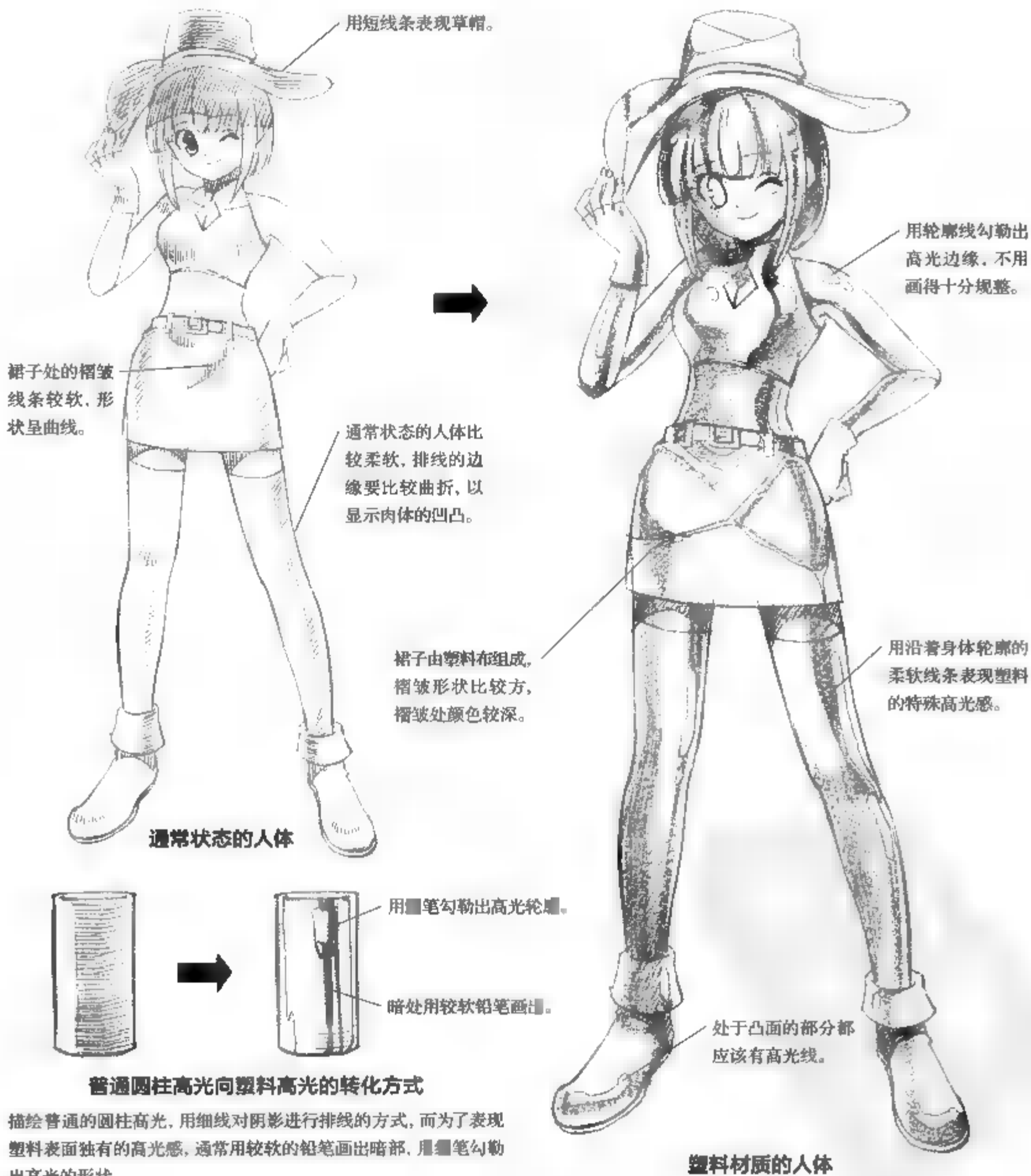


穿着型塑
料制品



■ 3.3 人物与塑料的材质转换

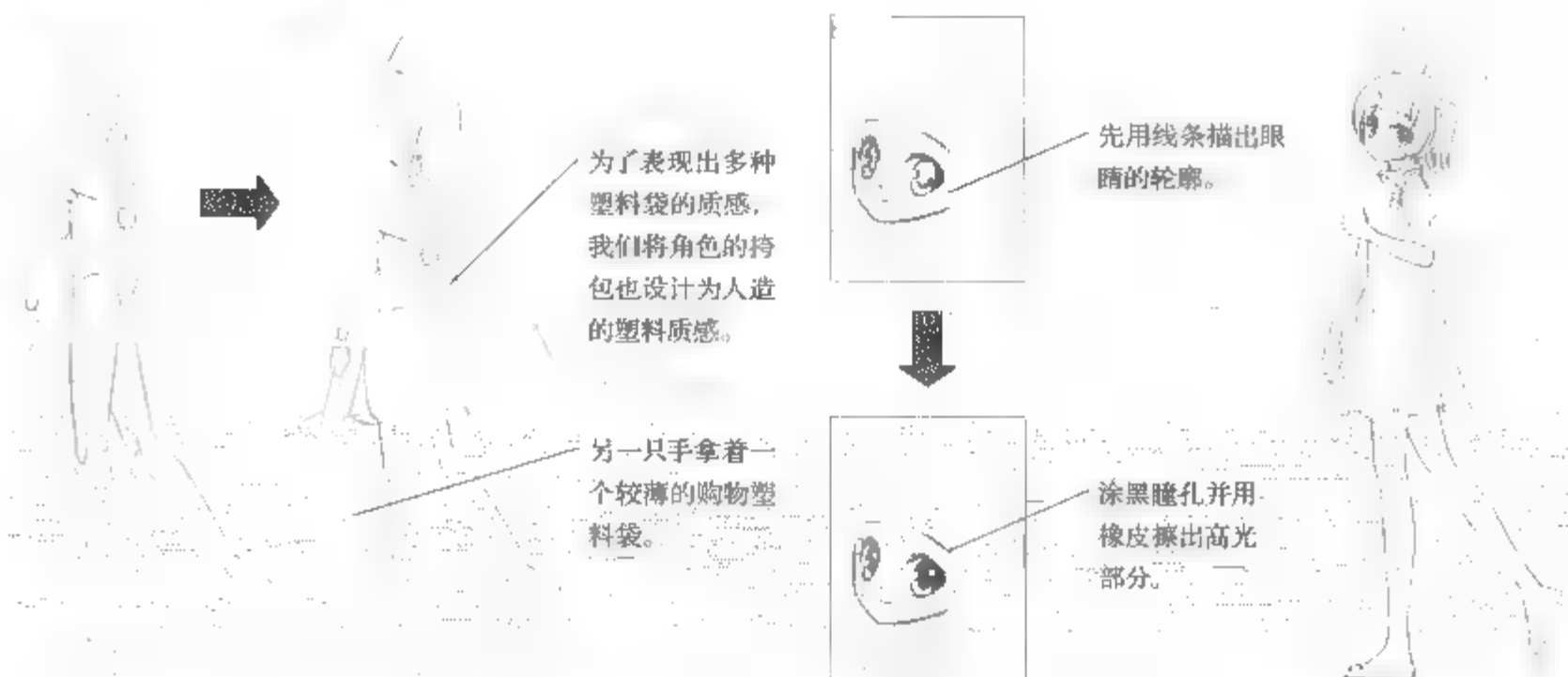
由于塑料的可塑性较好,所以转化出的塑料材质线条和普通的线条基本可以保持一致,绘制时需要从塑料的特殊高光 and 暗部着手。



3.4 利用漫画手法表现塑料袋的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子,来讲解如何用漫画的手法表现塑料袋的质感。

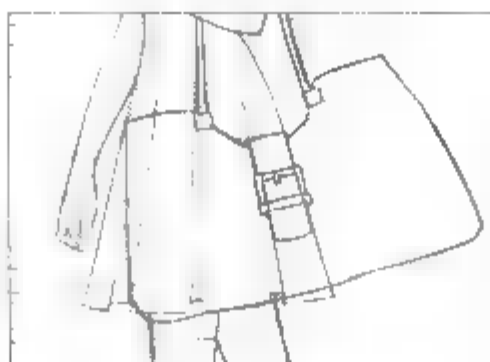
用铅笔绘制草图样稿



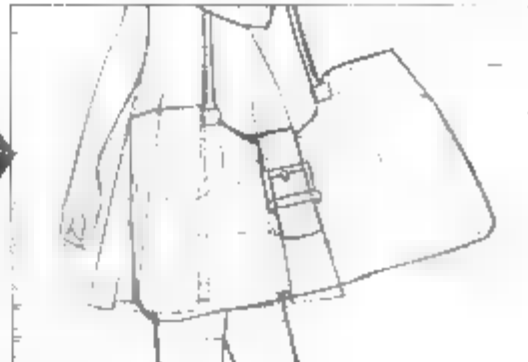
①在绘制整张画之前,可以用较硬的线条画出一个最初草图,我们设计的是一个正在逛街的少女,手里拿着塑料道具。画出大致的服装结构,擦掉遮挡部分的人体结构,并绘制出要表现的塑料道具。

②清理十字线,画出五官的细节。

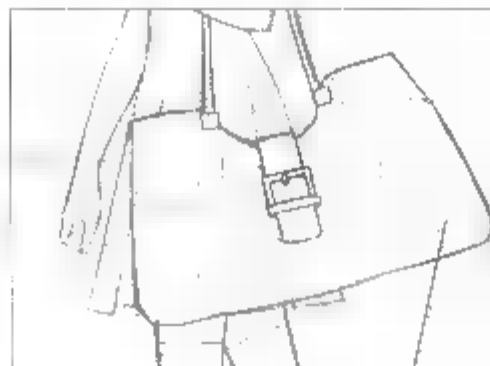
③勾勒出身体部分和衣服的轮廓,并添加一些细节性的装饰和衣服褶皱。



先画出透明塑料袋的大致形状轮廓。

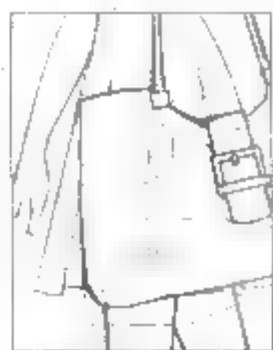


用较细的线条对塑料袋进行分面处理。



用橡皮擦去衣服与塑料袋相交部分的线条。

分面线



可以适当保留一些衣服的线条,让塑料袋看起来是透明的。

④画出背挎在肩上的硬质透明塑料袋。注意塑料袋的轮廓线条和分面线条的深浅要不同,以便更好地营造质感。



⑤画出手提塑料购物袋。注意与肩上背着的硬质塑料袋在质感软硬上有一定的差异。

细节分析



先用短直线画出塑料口袋的边缘。

由于塑料袋很受内容物的影响,所以袋子底部应该画得稍微鼓一些,看起来像是装了东西。



塑料袋的提手部分褶皱非常多,这样能体现出袋子的重量感。可以用多条长直线来表现这种重量感。

用短直线画出塑料袋的其他褶皱。

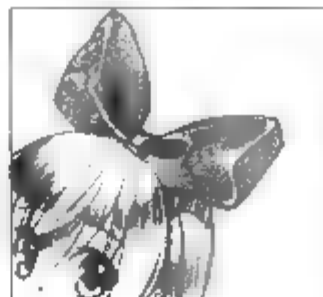


注意手臂遮挡产生的阴影,以确定手臂和挎包带子的前后位置关系。

⑥画出头发的光泽线,并用排线的方式画出各部位由于遮挡产生的阴影。



⑦用较软的铅笔涂出角色衣服的固有色,用这种灰色调子来巧妙地区分身体的各个部位。



⑧画出头饰的细节,用橡皮擦出蝴蝶结的高光,使其看起来有塑料的质感。



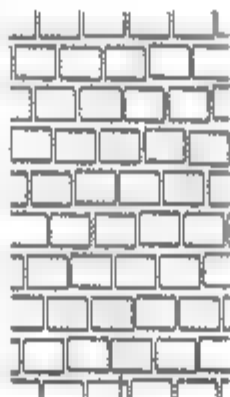
由于高光画法的改变,同一种固有色产生了布料和塑料两种截然不同的质感。



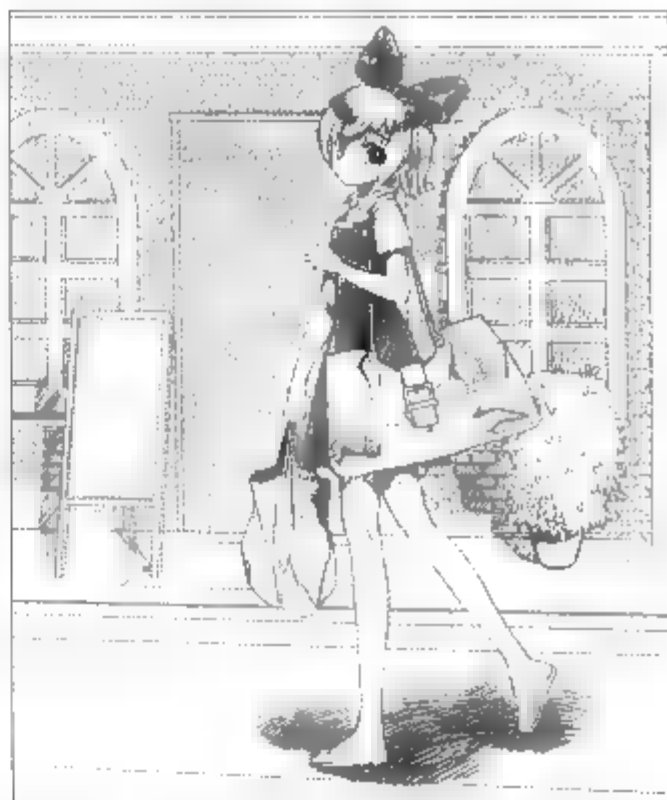
⑨用排线的方式画出硬质塑料袋的质感,注意适当加深分面线的深度,突出塑料感。



①设计角色走在大街上，正路过一家小店。背景离角色的距离比较近。



墙面的纹理



②画出墙面的纹理，使背景显得更丰富，注意不要将重复的纹理铺满，否则会使画面显得死板。确定光源，最后画出角色的影子，整张作品就完成了。

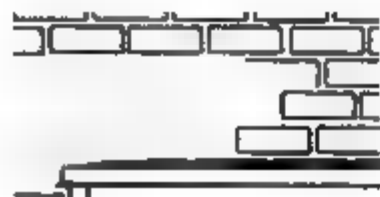
水彩笔描线



①使用水彩笔从人物的头顶开始描摹。注意头发和蝴蝶结的线条要有区分，头发可以采用变化不大的细线处理，蝴蝶结可以根据需要画出粗细变化较大的线条。



②用水彩笔描绘人物的眼睛，注意不要将眼睛的瞳孔全部涂黑，而要用排线的方式绘制才能表现出瞳孔的明亮度。



③用尺子和水彩笔组合绘制背景的砖墙效果。

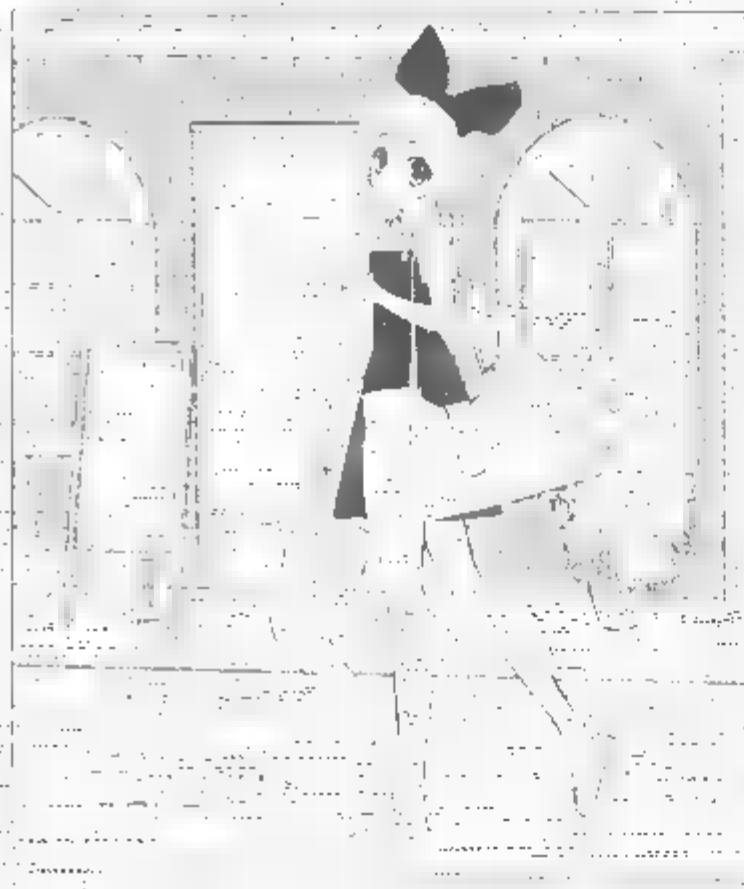
水彩笔和尺子要保持垂直，画线时才不会因为歪笔而出现线条的偏差。

选用带斜斜边的尺子，使用时短边在下方、长边在上方。

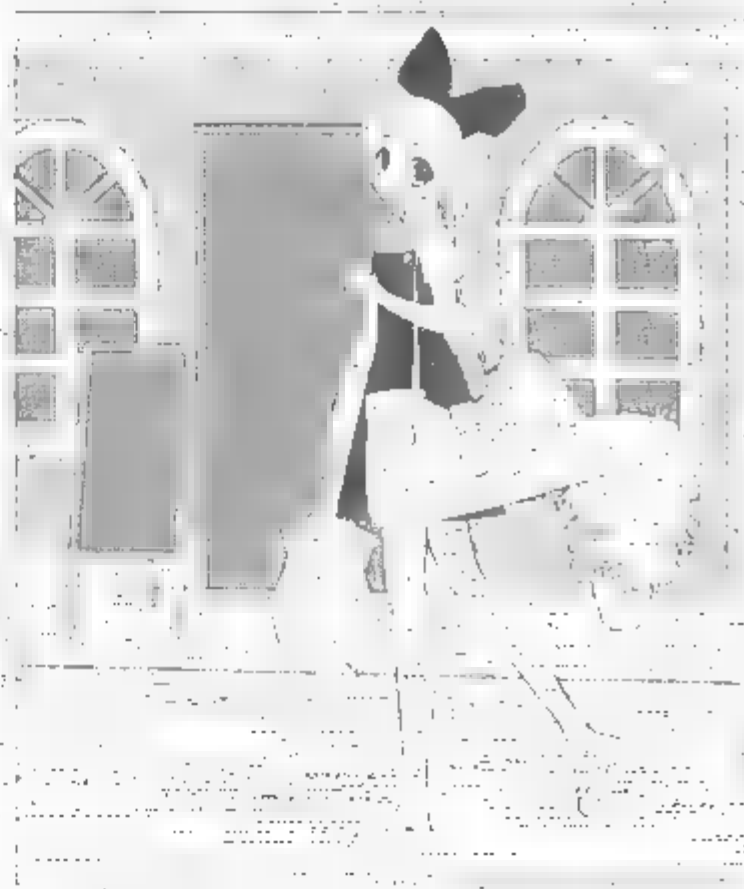


④移除草稿图层，将画面需要强调的地方再用水彩笔进行加深处理后，水彩笔线稿就完成了。

贴贴网点



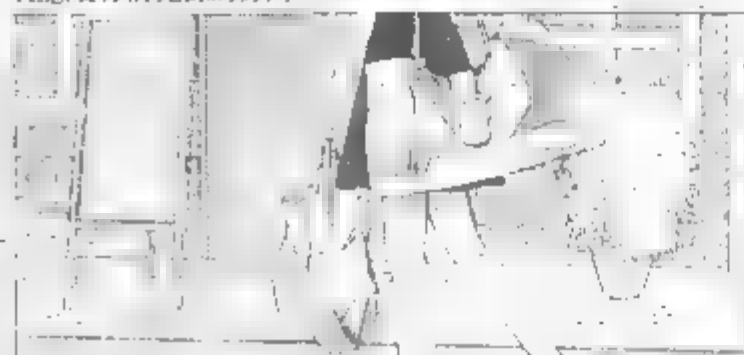
①用紫色网点为人物的衣服和头上的蝴蝶结贴网



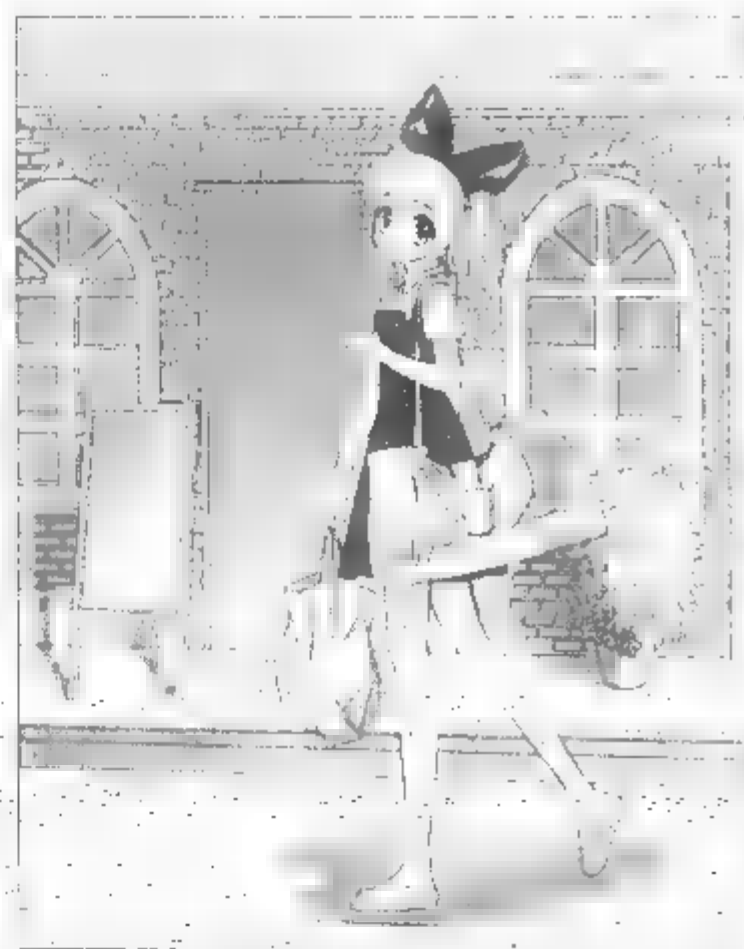
②用灰度平网为人物身后的场景贴网



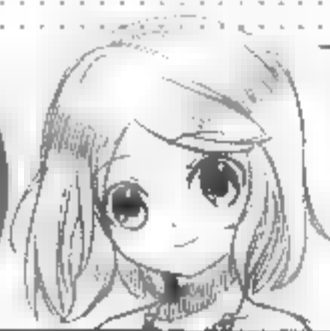
③利用美工刀对已经贴好的背景网点进行刮网处理,刮网时要注意分清光源的方向



④为塑料材质的挎包和塑料购物袋粘贴灰度网点,为了表现出塑料的光感,需要用美工刀在网点边缘做刮线处理。



⑤为人物和人物身后的场景添加阴影并做刮网处理,处理后的网点更能表现出光的质感。最后用白色颜料在蝴蝶结上点出高光,贴网工作就完成了。

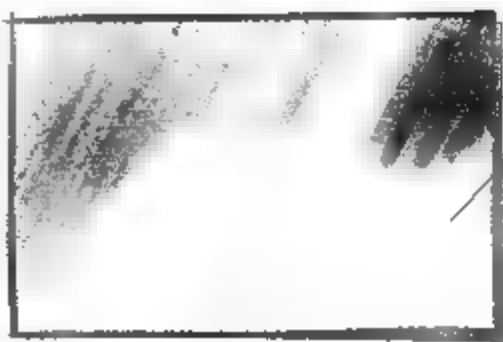


金属

金属是一种由特殊分子结构组成的物质,由于其内部电子的原因,金属会反射出非常耀眼的光芒,它的延展性和可塑性也使其成为制作日常用品的常用材料之一。

● 4.1 突出金属的光感度

金属对可见光会产生强烈反射,从而产生很耀眼的高光和非常强烈的反光,这种特性使金属具有一种独特的光泽。



金属平面的表现方式

由于有非常强烈的反光,金属平面可以用大面积留白来表现。

高光显得较弱。



由于反光较弱,高光色调与最深的颜色之间差距较小。

其他物体的光感度



金属曲面的表现方式

金属的曲面是最常见的一种面。它反光强烈,对周围的物体也有一定的映射,这造成了其在高光的附近一定会有深色暗面的特征。

高光与深色的对比产生了强烈的光感度。



金属的反光强烈,最深的色调与高光色调之间差距相当大。

金属的光感度



较多金属光泽点

金属材质的物体表面凹凸不平,光泽点较多且较小。

光滑形状单一的表面,让金属的光泽感集中放大。



较少的金属光泽点

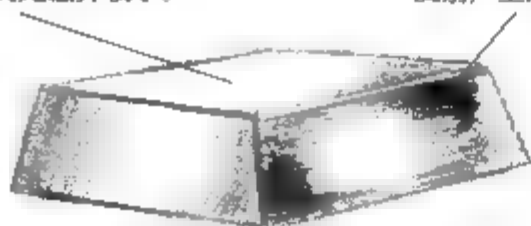
金属的光泽点多少与金属物质表面的形状有绝对的关系。当金属表面凹凸不平的时候,金属的光泽点多;当金属表面非常光滑的时候,金属的光泽点变大且数量变少。

● 4.2 金属的色调变化

不同元素的金属颜色不同，色调的深浅也受到高光光泽和反光的影响，在绘画的时候需要仔细观察，找准金属色调变化的规律。

固有色和高光差异较小。

反射产生的阴影。



■ 金属块的表现方式

银色金属的高光特别亮，可以用大面积的留白来表现。

较为强烈的高光。

灰色调的固有色。

反射产生的阴影。



■ 金属块的表现方式

金色金属的高光稍微暗淡一些，固有色为灰色调，整体色调看起来比银色灰一些。

■ 光较弱。

固有色颜色较深。

■ 色调和固有色
有色的差距较小。



■ 铁金属块的表现方式

黑色金属的固有色和深色调部分几乎融为一体，高光的颜色较弱，面积较小。



金属块的轮廓

高光

固有色



决定金属色调的要点

从这些例子可以看出，描绘的色调越多，越接近于金属本身的固有色。

高光的过渡变多，最亮的白色面积变小。

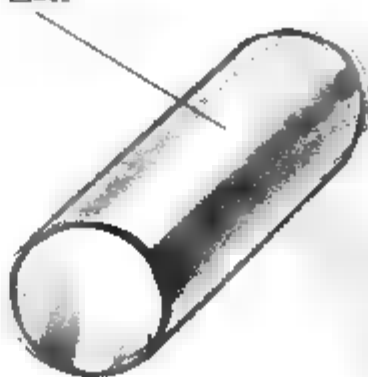


深色和最亮
颜色的差距
变小。

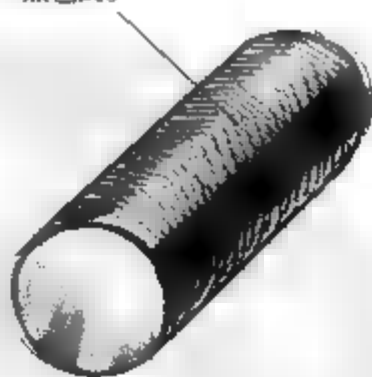
■ 金属的氧化

金属表面被氧化时，它的固有色会随之改变，较亮的高光也会变小。

高光虽为白色，但
■ 深的色调是灰
色的。



高光虽为灰色，
但最深的色调是
黑色的。



金属光泽度不同颜色

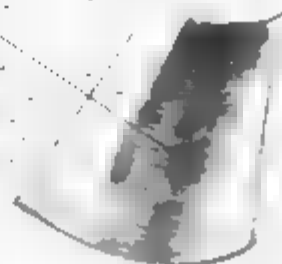
金属的光泽度由其自身的元素决定，不受颜色的影响，图中的金属颜色不同，但是光泽感是相同的。

● 4.3 与角色相关联的金属道具的质感表现

金属的锻造性较好,能被制成任何想要的形状。作为道具的金属延展性通常都较好,经久耐用。

金属较好的延展性能保证做出符合身体流线的盔甲。

看上去不太光滑的表面,可以表现出盔甲是经过锻造的金属。



在绘制盔甲用金属时,注意不要画得过光滑,否则看上去会很死板。

盔甲用金属的绘制方式

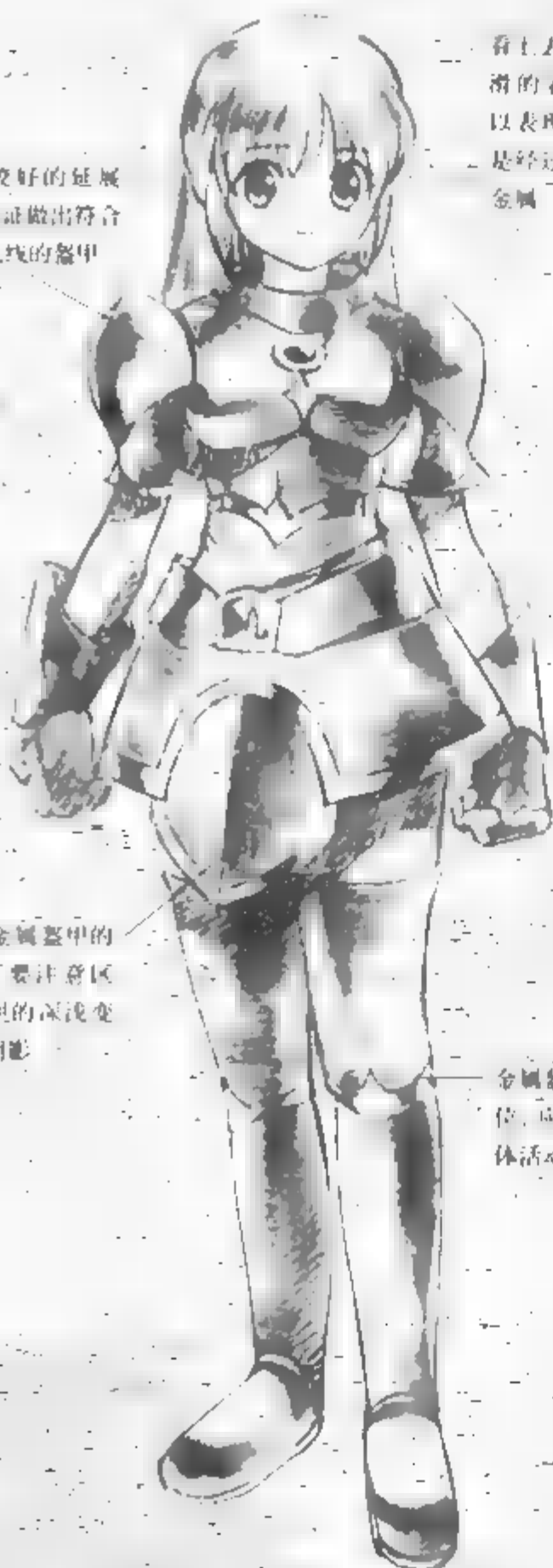
枪支是由合金构成的,通常都为深色,能体现出合金的重质感。



细部动作大画面

绘制金属盔甲的时候,要注意区分盔甲的深浅变化和阴影。

金属盔甲在关节部位,应该有便于人体活动的开口。



穿着型的金属道具



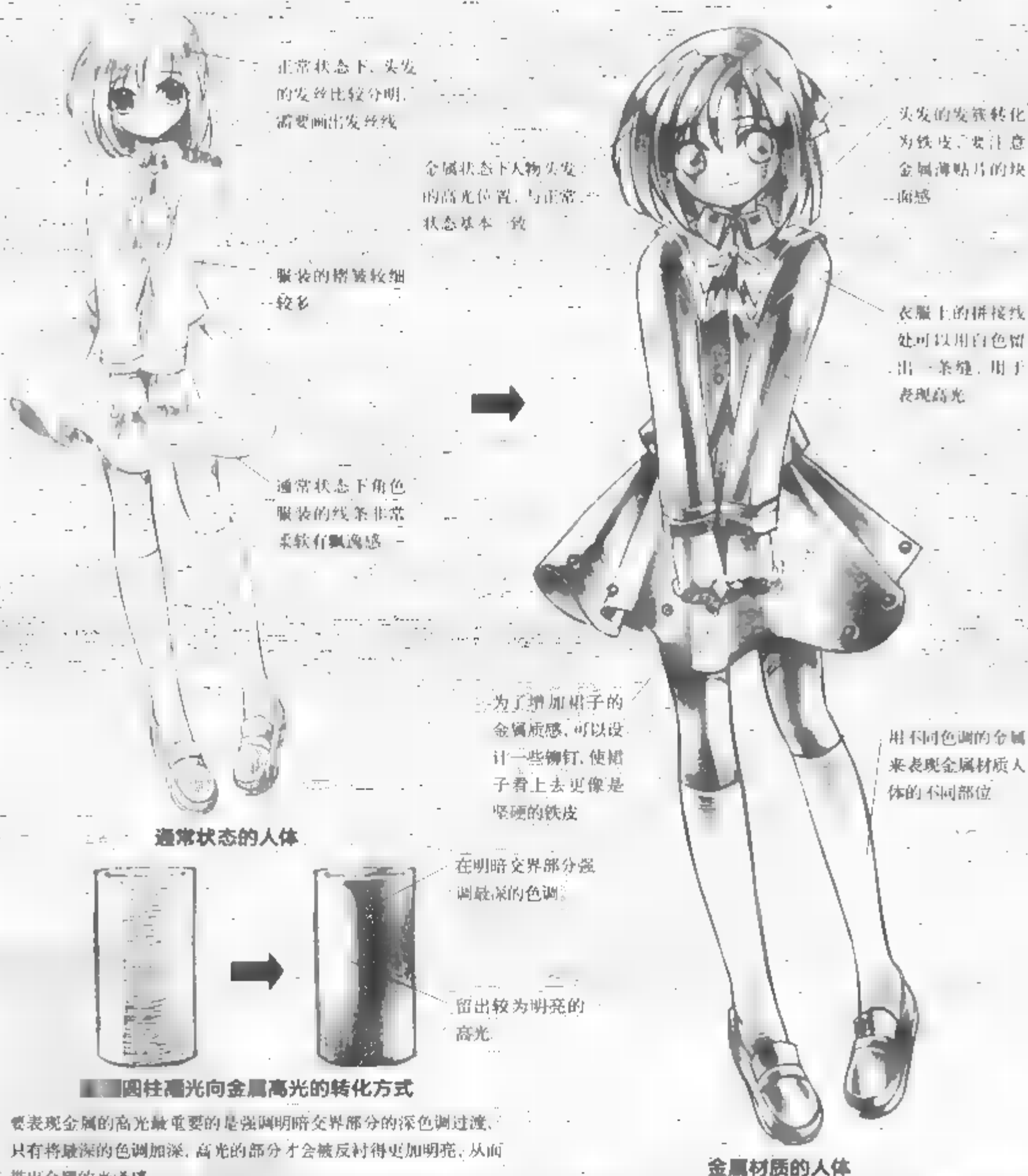
可以适当画出手的紧张度,表现持枪时手臂所承受的枪支重量。

手持金属道具

盔甲是一种穿着型的金属道具,由薄片制成保护身体各部位的甲片。

● 4.4 人物与金属的材质转换

金属角色的线条和普通人物的线条基本可以保持一致。从金属的高光和暗部着手表现金属的质感,要强调出暗部的颜色,进而带出高光闪亮的质感。



4.5 利用漫画手法表现金属剑的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子,来讲解如何用漫画手法表现一把角色手持的金属剑的质感。

用铅笔绘制草图样稿

为了突出金属剑,我们适当将剑画得大一些。

由于金属大剑的质量非常重,为了表现其重量感,角色的姿势需要做相应调整。

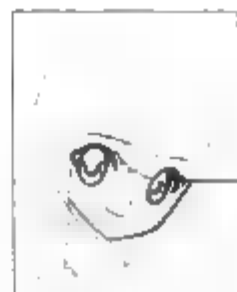
① 在绘制整张画之前,可以用较硬的线条画出一个草图,我们设计的是一个手持金属剑的少女。

为了衬托出金属剑的重量,头发可以画得飘逸一些。

④ 画出头发部分的线条,注意留出被衣服遮挡的部分。

② 画出大致的服装结构和人物外形。

⑤ 勾勒出身体部分和衣服的轮廓,并清理掉大部分结构初稿线。



先用线条描出眼睛的轮廓。



涂黑瞳孔并用橡皮擦出高光部分。

③ 清理脸部十字线,画出五官的细节。



画剑的时候先画出其各部分的分段。



根据分段的区域,仔细刻画出剑上的花纹。

⑥ 画出金属剑的细节部分,为了美观,可以多画一些装饰。



一只手握在剑前。

剑挡住了另一只手和身体。



■ 掉剑与身体和手臂之间相互遮挡的部分，■ 的时候要注意手臂和剑的前后遮挡关系。

由于剑是金属质感，为了和身体区分开，可以先不用画出剑的阴影。



⑧ 画出头发的高光线，并用排线的方式画出由于遮挡产生的阴影。



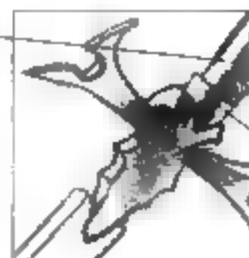
将固有色分为浅灰和深灰，使服装看起来更有层次感。



高光 高光

固有色

反光

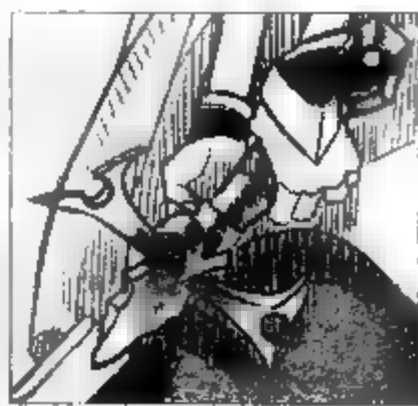


固有色

反光

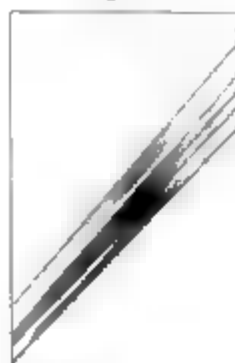
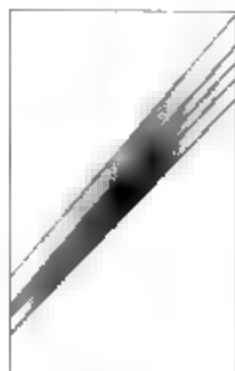


⑩ 画出金属剑上的宝石部分，注意为了拉开宝石与金属剑的色调差异，可以将宝石颜色画得深一些。



⑪ 画出金属剑手柄部分的金属质感，注意该部分较为圆润，深色部分主要集中在中心。

⑨ 为了突出衣服的分区，我们加深角色一部分服装的固有色。



细节分析

为了表现出金属剑锋利的感觉,可以沿着剑刃的边缘,画出一道较为清晰的白线,以突出其薄而锐利的质感。



为了增强金属的光泽,可以从最亮处向灰度色调部分,用橡皮擦出一些表现光泽的白线。

以高光为中心,向四周发散的白线。

⑫增加一些白色线条来突出剑刃的细节,使其看上去更有光泽。



⑬设计角色位于宫闱内部,使背景与西洋金属剑的气质相吻合。



■绘制出建筑物的细节部分,可以适当添加一些巴洛克风格的装饰,使背景显得更加华丽。



⑮为了区分墙面与拐角，可以将一面墙上画一些阴影线，以此表现出场景的立体感。



⑯用一些较粗的铅笔画出楼梯垂直部分的阴影，表现其立体感。为了不喧宾夺主，背景的阴影色调应该以浅灰为主。



⑰画出角色在地面上的阴影，使人物看上去是站在地面上的。要注意表现出剑尖着地的阴影。最后擦掉角色和背景相交部分的背景，整幅作品就完成了。

水彩笔描摹



①用蘸水笔从人物的头部开始描摹。



②用排线的方式绘制瞳孔，注意要留出瞳孔的高光。



③根据草图描摹出整个人物的外形边线。



④根据草稿描摹出人物身后的场景，这样蘸水笔线稿就完成了。



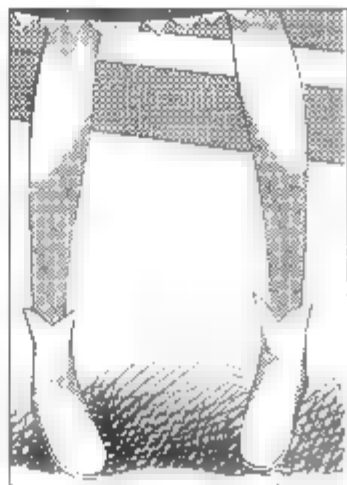
① 选用带杂色效果的网点来表现人物衣服的主色调。将需要的地方全部贴满。



② 选用灰度平网粘贴衣服袖子的部位, 并处理人物后方的楼梯阴影。



③ 选用稍细一些的灰网为 人物贴阴影效果。



④ 腿部的阴影要贴出体 积感。



⑤ 用美工刀将生硬的网点边缘刮出柔和的渐变效果, 先刮面积较大的背景部分, 再刮人物身上面积较小的阴影网点。



⑥ 为了让光源集中照射在人物的身上, 要用和楼梯相同灰度网点为 墙壁贴网, 做一些刮网处理后, 整个画面的贴网工作就完成了。



绢丝

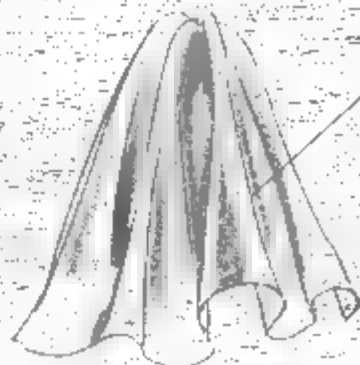
绢丝是绢纺工艺产品, 光泽润美, 手感柔和, 适于制造轻软的高级织物, 或加工成缝纫丝、制绣丝等。

● 5.1 表现绢丝的柔软度

绢丝的柔软无法通过光感明暗来表现, 但是可以通过褶皱来表现, 褶皱的线条越柔和, 绢丝的质感越柔软。

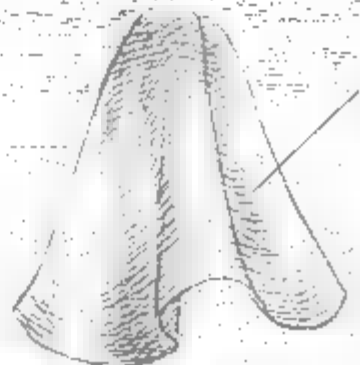


丝绸的褶皱曲线显得没有章法, 曲线越多变, 丝绸的柔软度越好。



绢丝由于非常柔软, 褶皱很细腻, 管状褶皱又细又多。

■丝材质的服装褶皱

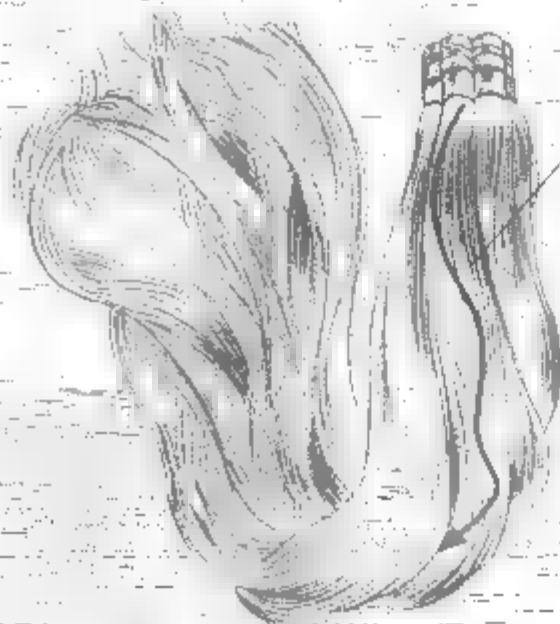


布料质地比丝绸稍硬, 管状褶皱粗而少。

普通布料的服装褶皱

■丝柔软度的表现方式

可以用柔软的褶皱表现绢丝柔软的质感。



曲线的转向越多, 丝线看起来越柔软。

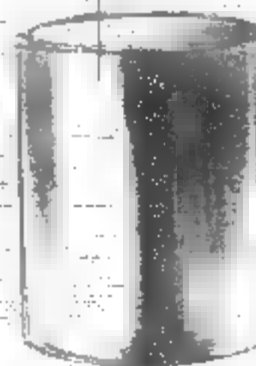
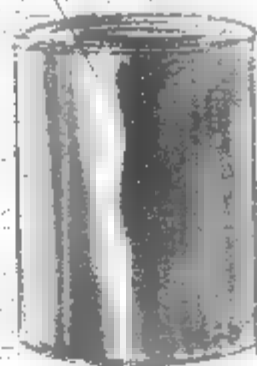
同一股穗经过多次转折, 看起来比发丝更加柔软。

丝线的柔软感

绢丝是由柔软的丝线纺织而成的, 丝线本身更为柔软, 经常用于制作装饰性的穗。可以用多次转弯的线条来表现这种质感。

丝绸卷装的高光线不是直线, 而是有一定弯曲。

金属的高光较宽, 光线比较直。



绢丝和金属的对比

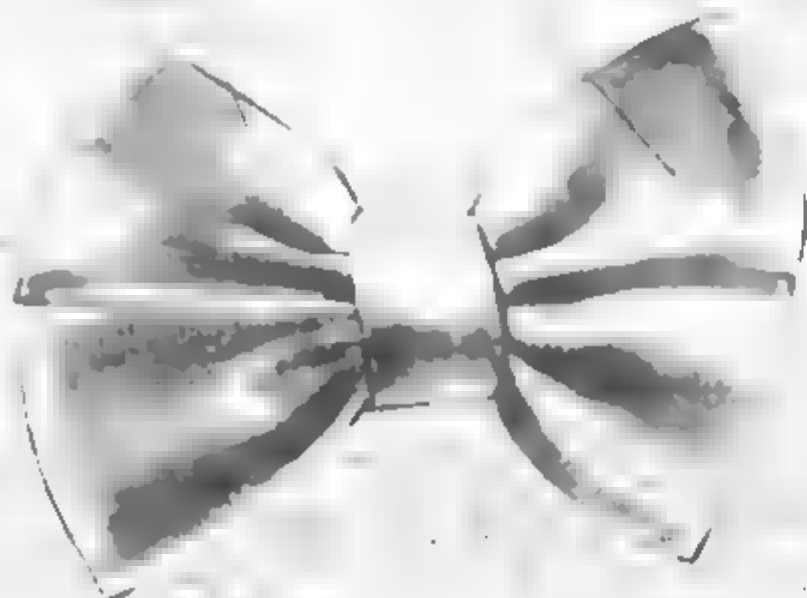
绢丝的光泽度和金属非常接近, 但是正是绢丝的柔软度, 让其与金属成为截然不同的两种材质。

● 5.2 体现绸丝的纹路

绸丝由于是纺织品，会呈现出一些丝线的纹路，绘制出正确的丝线纹路，是成功表现绸丝质感的关键。

绸丝的纹路跟褶皱的
方向一致

只在明暗交界的地方
绘制出纹路。



绸丝纹路的表现方式

绸丝上由于有折皱，所以会有明暗交界线，这些线条就是表现绸丝纹理的方向，在明暗交界的地方绘制出纹路。

纹路的绘制方向



绸的纹理是纺织状的，但由于光线的照射，绸的纹路总是与褶皱的方向一致。

丝绸纹理的方向



纹路的正确画法

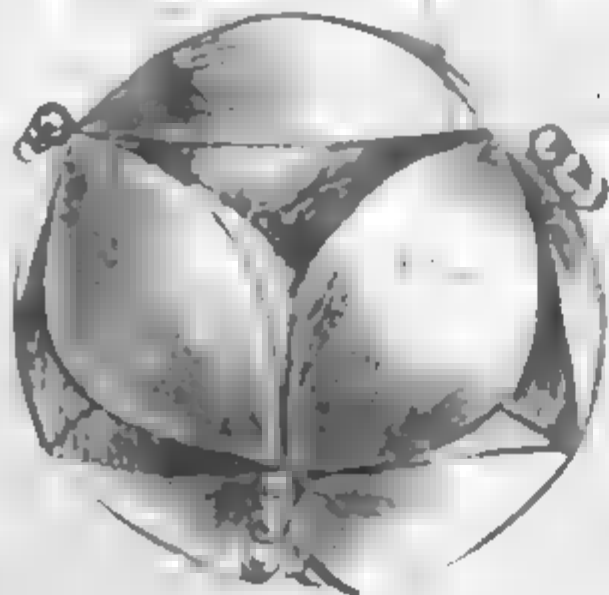
纹路的错误画法

在绘制绸丝时，如果折皱的方向与纹路的绘制方向不一致，绘制出来的作品虽然有折皱，但是无法表现出绸丝的质感。

服装造型与纹样

丝绸中常出现折皱，折皱的方向与纹路的
方向一致。

绸丝的方向会
随着被束缚的方向
而改变。



丝绸上的纹路

绸丝在束缚的物体上会有明显的折皱，这些折皱的方向与束缚的方向一致。

丝绸的折皱在
束缚上，折皱



绣花绸丝的表现方法

在绘制绸丝时，如果折皱的方向与纹路的绘制方向不一致，绘制出来的作品虽然有折皱，但是无法表现出绸丝的质感。

■ 5.3 与角色相关联的绢丝道具的质感表现

绢丝是非常常见的服装材料,绢丝的服装都能很好地衬托出人物的气质,装饰作用非常大。

可以用较软的
铅笔涂抹得到
绢丝的效果。

绢丝服装的反光没
有金属强,给人以
柔和的感觉,古代
富贵人家的服装多
以绢丝为材质。

绢丝的手绢由于褶皱较多,
会显得比较华丽。

绢丝材质的服装看
上去非常华丽,绘
制时可以多表现一
些高光,强调出绢
丝的光泽感。

即使面积很小,由
于绢丝手绢独有
的光泽,也有非常
强的装饰作用。

在光泽上,绢丝与
布衣的区别较大。

绢丝较柔软,非常
适合女性使用。

绢丝服装

绢丝由于其特殊的柔软质地和光泽度,常被用于制作一些较为华丽的服饰。即使没有花纹层次单一,绢丝独有的光泽也会让服装看上去非常美丽。

绢丝手绢

除了制作服装,绢丝也常用于制作日常用品,如古代女性使用的手绢就多为绢丝材质的。

● 5.4 人物与绢丝的材质转换

绢丝比较特殊,不像其他材质可以成块状出现,它多以线和面的形式出现,所以转换为人物的话,可以将人物想象为由卷状绢丝构成。



通常状态的人体



■ 丝材质的独特光泽

绢丝的独特光泽使其与布料区分开,褶皱里的色调是表现这种光泽的要点。

头发发丝的高光比较集中,位置位于头顶。

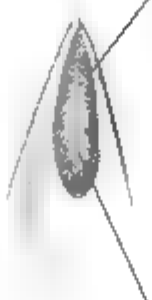
发丝很轻,可以随风飘起。

布料质感的服装感觉比较粗糙,有布的亚光感。

用丝绢的线构成的发丝,质量比真实发丝要重,较难随风飘起。

没有束缚的裙子褶皱多呈管状。

凹陷的褶皱处颜色最深。



凹陷褶皱中心颜色稍浅。



■ 丝材质的人体

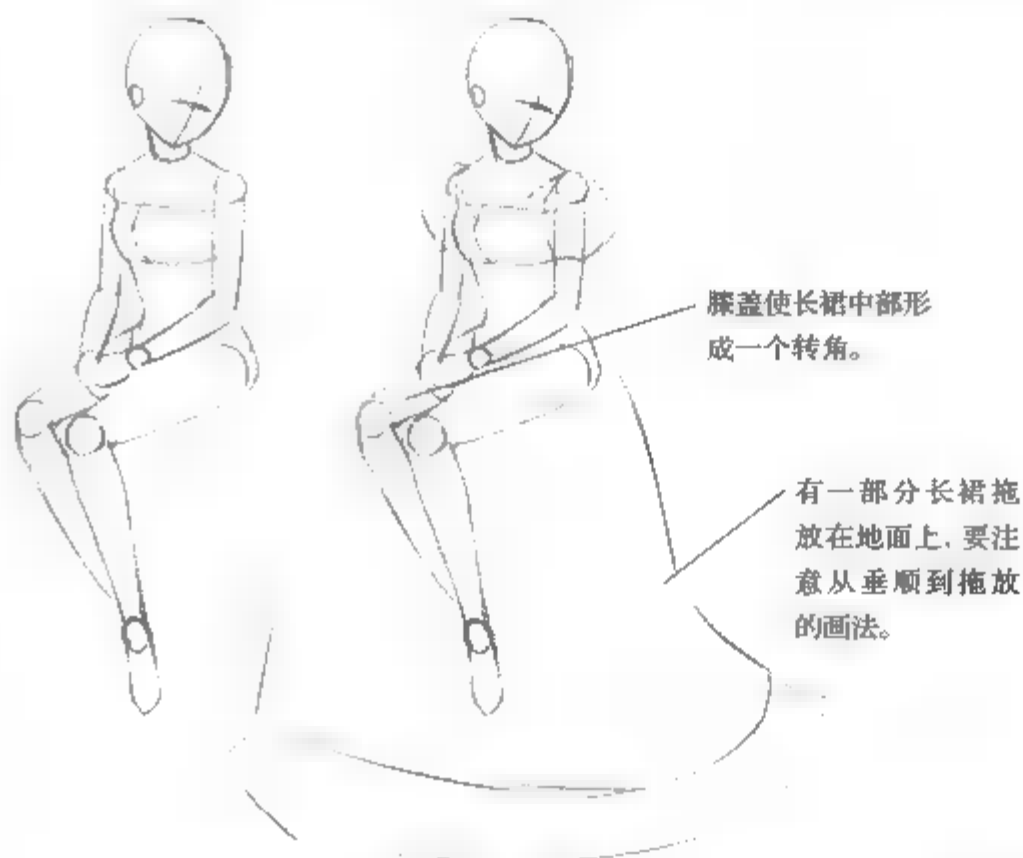
帽子是卷状的绢丝,比较硬,高光集中在中部。

绢丝的深色部分偏灰,不会像金属那样有颜色非常深的部分。

由于反光较强,裙子后面的部分不会形成较强的阴影。

5.5 利用漫画手法表现丝绸长裙的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子来讲解如何绘制一个身着丝绸长裙的少女。



为了表现适合长裙的角色气质, 角色的表情可以画得稍微柔和高贵一些。



用线条描出眼睛的轮廓, 再涂黑瞳孔添加高光。

①绘制整张画前, 可以用较硬的线条画一个草图。为了表现出丝绸长裙的多种状态和质感, 我们设计的是一个坐姿的角色。为了看上去更美观, 我们设计了两层的长裙。

②清理脸部十字线, 画出五官的细节。

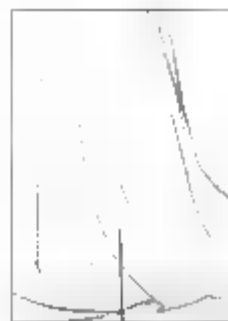


③画出头发部分, 这里为了符合角色气质, 设计了盘发, 可以适当为头发添加一些装饰。



④勾勒出身体和衣服的轮廓, 清理掉被长裙遮挡住的人体线条。勾勒出长裙的褶皱, 带出丝绸垂顺的质感。

细节分析



手搭在膝盖上, 产生了褶皱。

用有张力的曲线来表现垂顺部分的褶皱。



拖放在地面上的褶皱方向发生改变, 但仍然有明显的现地面感。■密张饱满感。



装饰性花纹主要集中在胸口、腰部和裙边，要注意应该疏密有度，全身画满花纹反而画不出高贵华丽的气质。



⑤ 为了增添人物的华贵气质，可以适当为长裙添加一些较为复杂的花纹。

⑥ 排出角色由于遮挡产生的阴影，注意为了更好地表现长裙的质感，可以先不用画出它的阴影。

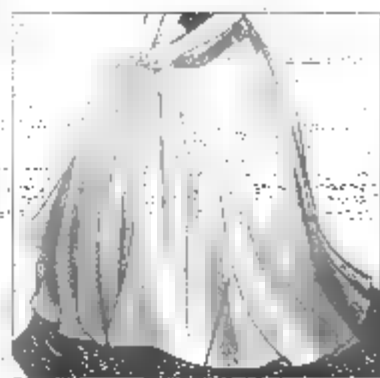
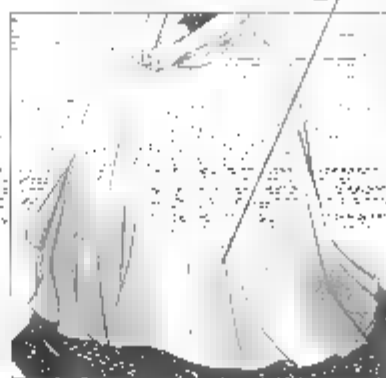
⑦ 将内衬的长裙涂成较深的颜色，这样能提升服装每部分的辨识度，衬托出表面浅色长裙的华贵质感。



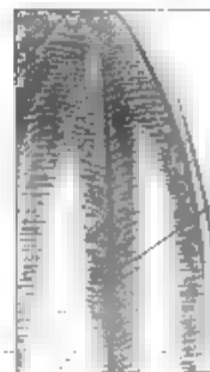
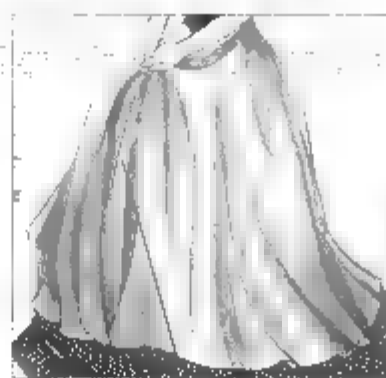
用橡皮擦出丝绢长裙的高光部分，过渡可以模糊一些。



先用较粗的铅笔画出整体丝绢的光泽感。



沿着褶皱线画出纹路，注意褶皱凹陷深的地方不用画出色调，以显出丝绢的质感。



用细铅笔画出褶皱上的丝绢纹路。

⑧ 画出长裙的阴影和高光，并注意高光的处理，突出深色丝绢长裙的质感。用软铅笔和涂抹的方式画出长裙的褶皱。

加深纹路边缘的色调，使丝绢质感更明显。



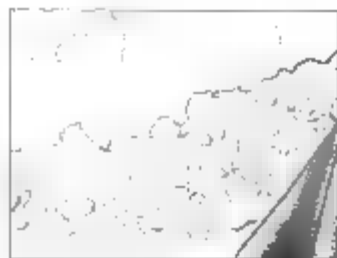
草丛的前后遮挡能使画面层次更丰满,强化了背景与前景的关系。



⑨构思出背景场景。为了衬托气氛,将角色置于自然中。画出地面的草地,注意草的前后遮挡关系。

⑩画出植物的细节部分,注意树丛和花丛要交替出现,使画面更丰富。

细节分析



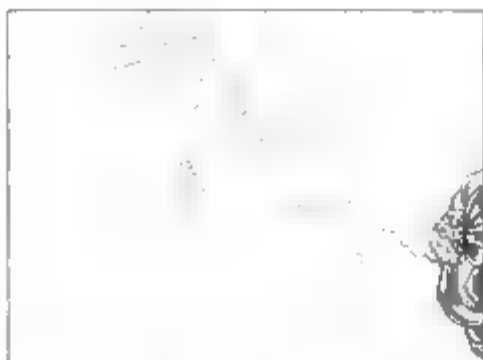
由花朵形状构成的花丛。



用不规则的较硬的线条画出树干,以表现其干枯的质感。



由树叶叶片形状构成的树丛。

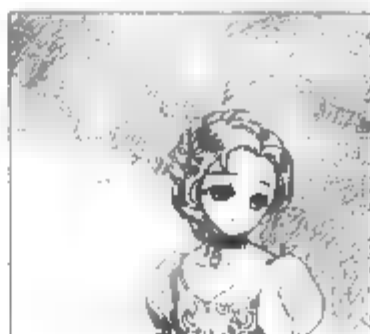


可以适当添加一些落叶,来增添空气感。

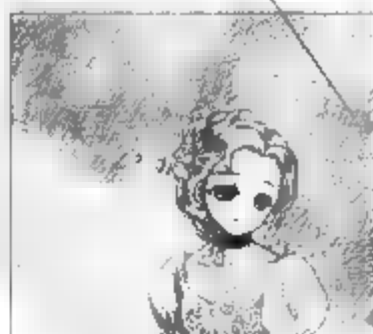


⑪用较轻的线条排出背景质感,注意线条颜色不要太深,以免喧宾夺主。

在整体固有色的基础上加深树叶丛的颜色以突显其立体感。



⑫画出树叶固有色的灰色色调,使其与远景的其他景物区分开,让背景更有纵深感。





树干部分由于树叶遮挡产生的阴影。

短线线条表现树干的粗糙感。

③用短线条横向排列制造出树干的粗糙感。

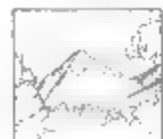


④最后擦掉角色边缘的背景部分，让角色更加醒目，整张作品就完成了。

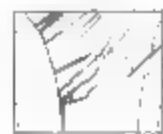
用蘸水笔描线



■用蘸水笔从人物头开始绘制墨线，可以用排线的方式描绘眼睛以表现瞳孔的明亮。根据需要删减一些不必要的头发线条。



远处景物线条表现。



近处的景物的线条表现。



②根据草图描摹出整个人物的外形边线和背景，注意二者要有一些差别。远处和近处景物的线条表现也要有明显的差别。



■移除草稿图层，根据实际需要蘸水笔加深加粗画面需要强调的部位后，墨水线稿就完成了。



①选用深色的平网表现人物衣裙颜色最深的地方。



②用砂纸或砂橡皮在深色网点上擦出光感。



③选用合适的网点纸贴出人物身后树木的阴影。



■用美工刀将部分网点刮掉, 注意光源的方向和阴影的大小。



■用第二步和第三步相同的方法表现出画面中远景处的树木的色调。



■选择合适的灰色平网贴出人物的阴影。

为了将过于生硬的网点处理得柔和一些, 用美工刀对人物身上表现阴影的网点进行刮网处理。



⑦最后整体处理一下整个画面的网点细节, 身穿丝绸长裙少女的画面贴网工作就完成了。

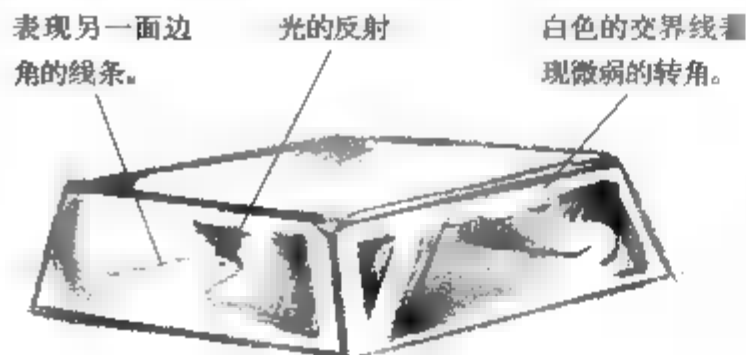


玻璃

玻璃是一种较为透明的固体物质,可以在高温下融化形成各种不同的造型,冷却过程中粘度逐渐增大并硬化。普通玻璃被广泛应用于建筑中,用来隔热透光。

6.1 突出玻璃的通透感

玻璃由于其良好的通透性,被广泛应用于建筑中,是非常常见的一种材料。要绘制出玻璃的通透感,需要通过玻璃透过的物体来间接表现。



玻璃通透感的表现方式

玻璃是通过透出另一面的物体来表现其本身透明感的,所以通常用一些细节性的线条来暗示玻璃的通透性。



通过厚度来表现通透感

没有通透性的物体通常需要在特定角度才能观察到它的厚度,而玻璃能直观地看到其厚度。



介质不同造成通透感不同



大块玻璃的通透感表现

整块玻璃如果没有边角,只能通过玻璃表面的光滑的质感来表现其通透感。

6.2 玻璃的色调变化

有色玻璃泛指加入着色剂后呈现不同颜色的玻璃,能够吸收太阳可见光,减弱太阳光的强度,在光泽的表现上和普通无色玻璃有一些区别。

无色玻璃的高光和固有色几乎一致。采用单线和少许排线的方式表现无色玻璃的质感。



无色玻璃的表现方式

无色玻璃透光性最好,通透感非常强。

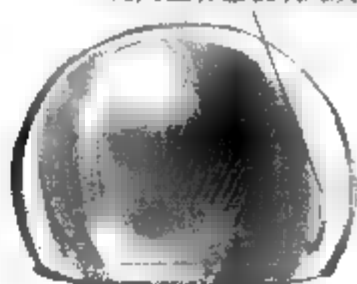
用大面积固有色来表现深色玻璃的色调。



深色有色玻璃的表现方式

深色的有色玻璃透光性较差,通透感也比较弱。

用面和线条结合的方式表现浅色有色玻璃的质感。



浅色有色玻璃的表现方式

浅色的有色玻璃透光性中等,能看到一部分另一侧的边角。

用较深颜色的线条来表现玻璃表面的光泽感。

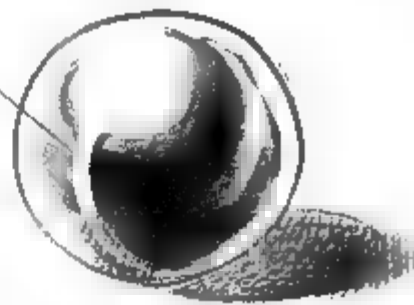


玻璃的表面能很清晰地反射出环境物体的形状。

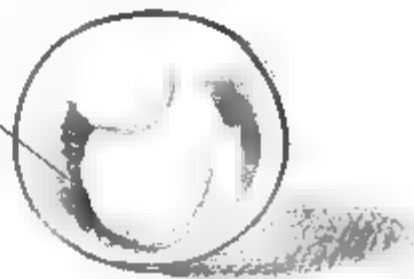
玻璃的色调表现方式

琉璃是一种经过特殊处理的玻璃,比普通玻璃的反射性更强,表面有多彩的效果。

由于玻璃本身颜色较深,影子颜色也较深。



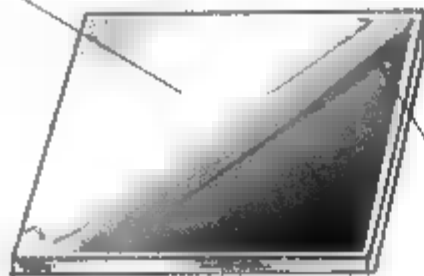
透过浅色玻璃的光较多,影子看上去较浅。



玻璃色调对投影的影响

当玻璃色调较深的时候,投射的阴影颜色也较深。当玻璃色调较浅时,由于透光性较好,影子的颜色也相对较低。

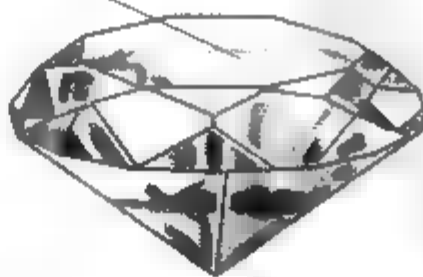
大面积强烈的反光减少了玻璃本身的通透感。



反光玻璃的色调

有一些玻璃通过表面覆膜等技术,会产生非常强烈的反射,从而使通透性降低。

较多高光点带出钻石的色调。



仿钻石的色调

当绘制切面较多的玻璃如仿钻石时,可以在每一个面上画出多个色调,使高光增多,从而带出钻石的光感。

6.3 与角色相关联的玻璃道具的质感表现

玻璃由于其良好的可塑性和稳定性,常用于制作日常生活中的餐具。而玻璃较好的通透性使其具有较强的实用性和装饰性。



眼镜是角色最常见的玻璃道具之一。眼镜有校正视力的实际作用,而眼镜的边框有一定的装饰作用。

玻璃杯是我们最常用的玻璃制品之一,能使人很清楚地看到杯内液体的种类、状态和多少。

■ 6.4 人物与玻璃的材质转换

人体与玻璃材质可以说完全没有共通点,在将人转化为玻璃时,要注意画出玻璃光滑透亮的质感,色调上可以用大量的深色和留白对比出玻璃的质感。



● 6.5 利用漫画手法表现玻璃球的质感

下面我们就通过一个漫画的例子,来实际学习一下如何用漫画的手法表现玻璃球的质感。

用铅笔绘制草图样稿

为了突出水晶球,设计的角色动作是目光注视着水晶球,这样能让水晶球成为整张画的视觉中心。

①在绘制整张画之前,可以用较硬的线条画出最初草图。我们设计一个手持玻璃水晶球的少女造型。画出大致的服装结构,注意因为角色是坐在地上的,短裙要很均匀地散开。

②清理脸部的十字线,画出五官,注意眼珠的方向要注视着前方。

③画出角色头发的细节,注意头发搭在肩膀上时,头发曲线和肩膀线条的前后关系。

注意在水晶球上画出另一只手的一部分线条,使球体看上去是透明的。

裙子向四面散开。

④用较软的铅笔画出身体和服装的线条。

⑤画出服装的细节和水晶球,可以用线条重点装饰裙边和帽子,使画面显得更丰富。

⑥绘制出服装的褶皱,注意裙子褶皱线的方向与透视关系。

由于玻璃球的光影关系和服装不太相同,可以先将水晶球部分留空,稍后单独处理。



⑦绘制出发部的光泽线,用细铅笔排线
■出由于遮挡而产生的角色身上的阴影

⑧用涂抹的方式绘制出服装固有色较深部分的色调。注意可以用深灰和浅灰两个色调,使服装色调更加丰富。

■绘制水晶球,要搞清楚玻璃上每一部分所要表现的光影细节,很真实地画出玻璃的质感。



⑨画出背景的线条,注意书架和窗户的透视。可以在地面上画出一些物体,使画面内容更丰富。



⑩画出房间内的光影。先画出柜子上较明显的光影,再用细线排出整个房间部分的阴影。



④将角色与背景重叠部分的背景轻轻擦去，使角色在画面中更加突出。



⑤可以适当为水晶玻璃球添加一些白色发光效果，使水晶球看上去充满魔幻色彩。

用蘸水笔描线



①使用蘸水笔从人物的头部开始描摹。在描绘头发和帽子相间处时可以稍微将线条画得重一些。



②用排线的方法画出眼睛的瞳孔。注意要留出高光。



③用蘸水笔绘制人物手中捧着的玻璃球。用墨线将玻璃球的外轮廓勾出来即可，玻璃球的光感可以用贴网的方式来表现。



④用尺子画出背景的书柜等物体，然后移除草稿图层，根据实际需要，将画面中需要强调的地方再做加深加粗处理，蘸水笔图就完成了。



①选择合适的灰网表现人物的衣服。领口和袖口要用更深一些的灰网来表现。



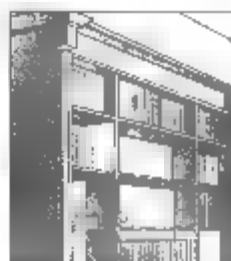
②用渐层网点来表现人物帽子和衣服的花边效果。



③表现人物发丝的时候注意不要用太深的网点纸。



■表现玻璃球时可以先将其用网点贴满再使用美工刀将边缘刮出柔光效果。



■选用合适色调的网点纸表现背景中书柜的阴影。



■表现房间内的整体阴影效果时可以用整块网点铺底，然后用美工刀将受光源照射的地方切割出来，表现较为强烈的光感。



■用美工刀和砂质橡皮将人物和球周边的网点刮出柔光效果，再用白色颜料将光圈内的底稿遮盖起来，整个贴网就完成了。

Chapter 6

自然物的质感表现

在漫画中经常会遇到需要表现自然界中物质质感的情况, 这些物质大多以等离子态存在, 没有固定的形体, 要如何表现这些物质呢? 下面我们就来一起学习一下自然物质的质感表现吧!



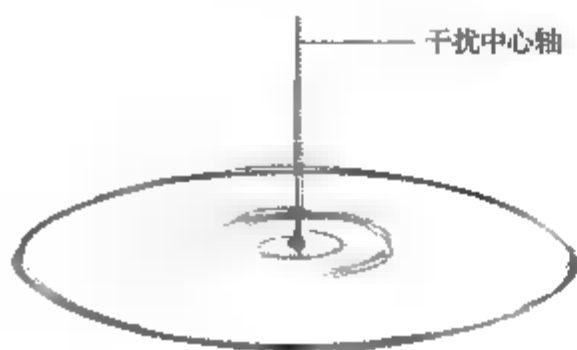


水

水是一种无机物，在常温常压下为无色无味的透明液体。水是地球上最常见的物质之一，是包括人类在内所有生命生存的重要资源，也是生物体最重要的组成部分。

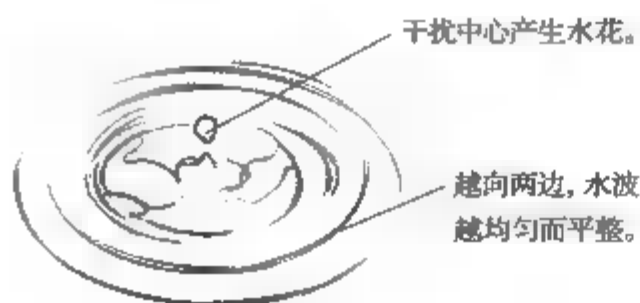
● 1.1 表现水的波纹

水是一种非常柔和的液体，当有其他物体对其产生影响的时候，水就会发生形态上的变化，产生涟漪。下面我们就一起来学习一下如何绘制水的波纹吧。



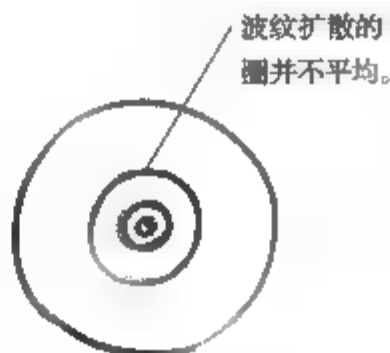
波纹的扩散方式

波纹是围着干扰中心轴的一系列同心圆。当有干扰物干扰到水面时，波纹总是围绕着干扰物落下的轴向四周扩散。



较大波纹的绘制方式

波纹越大，干扰中心的不均匀波纹较多，越里面的圆圈内不但不会产生同心圆的波纹，反而会反向运动产生出水花。



波纹扩散圆圈的正确画法



波纹扩散圆圈的错误画法

波纹的圆圈一环连着一环，越接近干扰中心的圆的半径越小，所以才会看到波纹慢慢散开直到平静。

适当断线，使波纹看起来更灵活。



较小波纹的绘制方式

波纹较小的时候，波纹的扩散规律会比较均匀，此时要注意用线的疏密，圆圈不要画得过于规整，也可以适当添加一些曲线。

投出方向越近，圆圈越大。

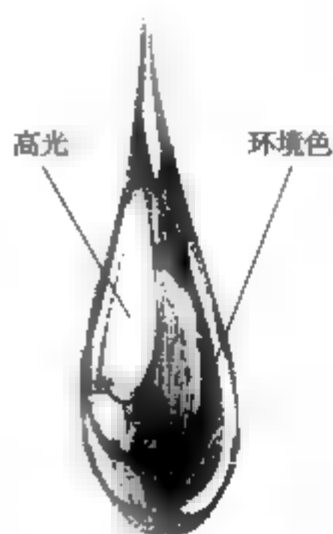


水漂的波纹

水漂的波纹从近到远慢慢缩小，圆圈数也逐漸减少。

● 1.2 水的状态变化

在人们印象中水的最小单位是滴，水汇集起来以后能形成不同的状态，水汇集得越多就越需要使用较大的容器来盛装，也越不容易看见它的全部。



水滴的画法

水滴通常都处于正在下落的状态中，水滴上会反射出周围环境的色调，形状上尖下圆。

水滴的视觉轨迹

向下落的小水滴



落水滴的画法

当水滴快速下落的时候，会留下视觉上的水滴轨迹，形状也会变得更长。



露珠的表现方式

由于水自身的张力，露珠会凝结在承载物上，形成一个比较扁的圆形。

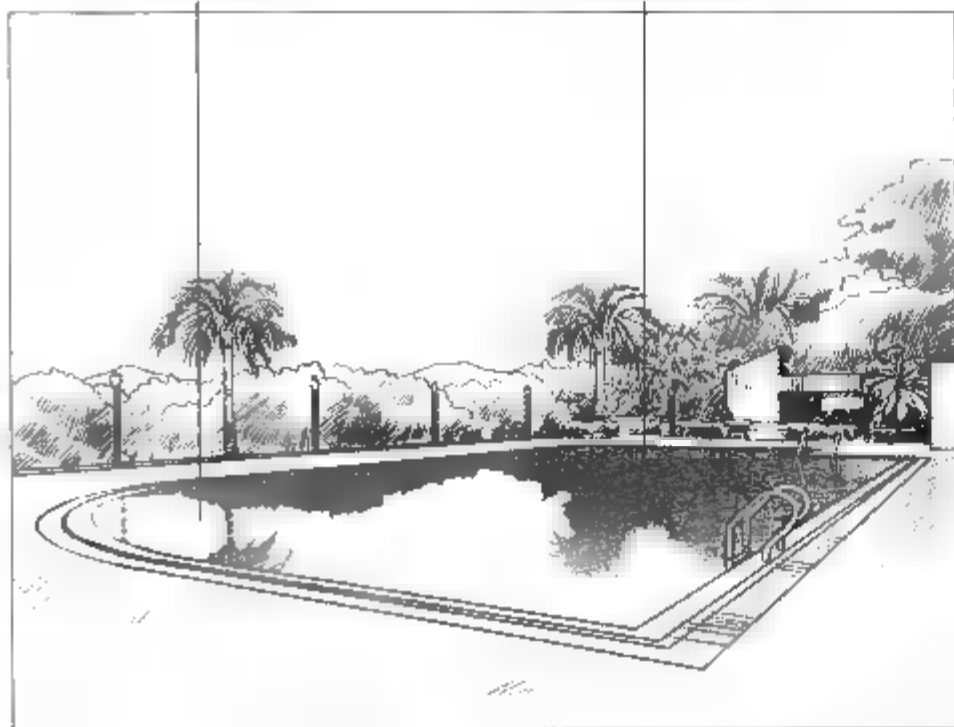
水的形状和杯子内侧形状一致。



一杯水的表现方式

一杯水不单独出现，必须依附于装载它的杯子，水没有形状，轮廓完全贴合杯子内侧。

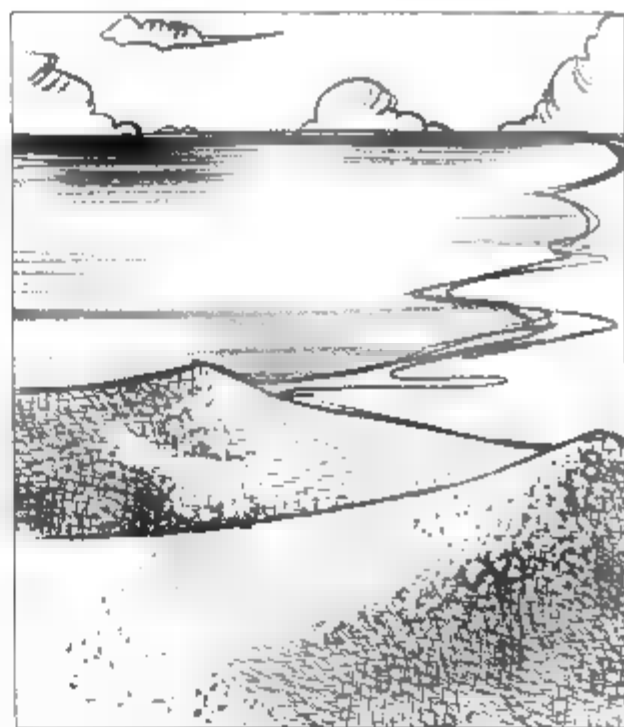
使用倒影来表现水面的质感。



一池水的表现方式

当要表现一池水的时候，我们可以将水想象成一面镜子，而不用过多在意每一滴水的形态。要强调出一池水整体的水面感。

水的轮廓线就是水池内侧的轮廓线。



大海的表现方式

场景越大，要表现的物体越接近于一种氛围。大海广阔浩瀚，我们可以采用任意视角，通过海岸的轮廓来表现。

● 1.3 水的动态表现

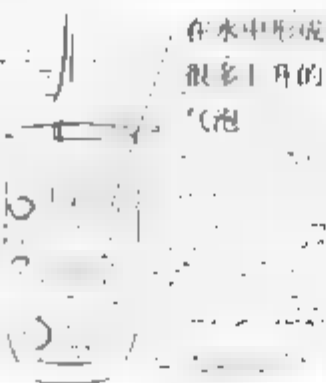
大部分时候水都处于动态，特别是在漫画中，动态水的表现显得更加重要。下面我们一起来学习一下如何绘制动态的水。

水流的动态



小水流对水的影响

以较小的水流把水倒入杯子的时候，给人轻轻注入的感觉，水流对杯子里已有的水产生一定的冲击力，形成一股向上升起的气泡。



大水流对水的影响

形成回旋状的水流

以较大的水流把水倒入杯中时，会形成较大的水花，水花沿着杯子的内壁旋转向上，再受到重力影响向下流淌，形成一个回旋的形状。



水花的动态

溅起的水花的动态



水花呈放射状，有一些放射状水花边缘会有单独的水珠。



水的轮廓

当扰动很强烈时，有一部分水会脱离水面形成水花。



形成很多尖锐的飞溅水花

水的轮廓

干扰越大，溅起的水花的边缘形状越锋利。

更大水花的动态

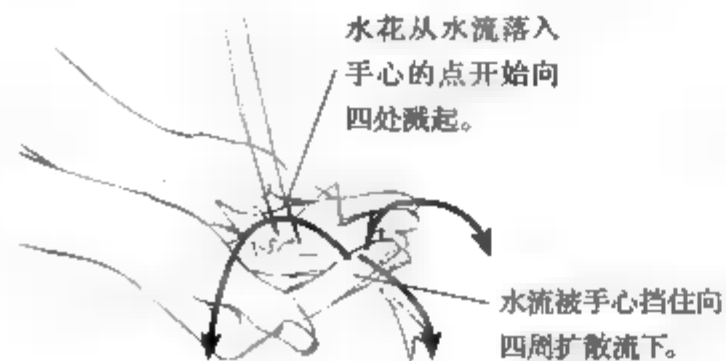


由于有气泡，浪花呈白色色调。

海浪拍打岩石时 ■动态

要表现海浪拍打岩石，可以用大■尖锐的笔尖来表现海浪拍打岩石后产生的破碎的水花，以表现出惊涛骇浪的气势。

人物的动作改变水的动态



水从手心流下的方向



水花飞溅的方向

脚踩水面的时候也会形成飞■的动态水花，由于干扰较大，波纹形状也比较杂乱。

● 1.4 与角色相关联的水的质感表现

水与人类息息相关，密不可分。水存在于人体的外部也存在于人身体的内部，所以漫画中也会经常出现与角色相关的水。



眼泪从眼眶出来，堆积到一定量后，顺着脸颊流下。

眼泪的表现方式

眼泪是人体内水分出现在体外的状态之一，漫画中要注意眼泪的滑行轨迹。



由于出水速度较快，在身上反弹出一些水花。

沐浴时水的表现方式

沐浴时，水以很细的水流汇成一股较粗的水流，可以用直线来表现这种水流的质感。



阳光透过水面，水面上的波纹形成曲线形的块面。

水越向远处颜色越深，近处颜色较亮的水和远处颜色较深的水共同构成水面，形成通透感。

美人鱼向前游动的时候，身后会扬起一些气泡。

生活在水中的美人鱼

● 1.5 人物与水的材质转换

在一些科幻题材的漫画中，会将角色转化为水的材质，由于水的不确定性，在画水人的时候要注意适当为角色添加一些水花。

画出一个较柔软的姿势，方便转换为水的材质。



正常状态的人体

头发部分想象成不断流下但又不断有循环水出现的喷泉状物质。

可以采用旋转的水流来表现服装。



在一些比较实在的部分，如头顶，可以添加一些气泡，用来表现水中透氧的质感，以便区别于坚实的玻璃。

发梢需要添加适当的水珠，表现头发正在滴水的状态。

水样状态的人体

绘制水人时可以把身体想象为很粘稠的胶状物，形体保持不变。

与地面接触的部分可以转化为一滩水，以加强水人的材质感。



气泡越往上越大，表示正在上升。

体内水流的绘制方式

身体内部的水泡应该呈上升状态，使物体显示出正在活动的生机。



适当添加一些绕于身体上的循环流动的水流，增强身体的水的质感。

1.6 利用漫画手法表现水的质感

下面我们通过实际的漫画例子来讲解绘制一个人与水结合的场景中水的质感表现手法。

用铅笔绘制草图样稿



为了表现出少女的活泼，将她的发型设计为两只马尾辫。

我们构思一个在海岸边玩耍的少女，用一只手扬起脚下的海水。

用以确定透视关系和景深的水平线。



先用线条画出眼睛的轮廓，再涂黑瞳孔用橡皮擦出高光部分。



嘴巴是张开的，可以画出其中的牙齿和舌头。

①在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出一个最初草图。画出大致的人物及服装结构，为了符合海岸的场景，可以将少女的服装绘制成比基尼。

②清理脸部十字线，画出五官的细节。



注意马尾的弯曲方式，在画面中位置较高的一边可以适当弯曲一些以表现动感。



③画出头发部分的线条，为了表现少女的活力，可以适当增添马尾的分叉。



④勾勒出身体和衣服部分的轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。



束紧马尾的地方增加一些鲜花装饰。



将胸衣分为内外两层，增加衣物的层次感和观赏性。



可以在裙子部分画一些腰链增添美感。

⑤当增加一些装饰性的花边以美化角色，使人物形象看起来有丰富的层次。



⑥添加衣服和靴子上的褶皱, 使服装看起来更完整。



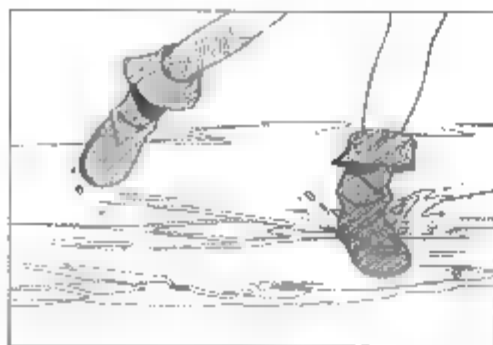
⑦画出头发的光泽线, 并用排线的方式画出由于遮挡产生的阴影。由于海滩上光照比较强烈, 可以适当增加用线的力度。



⑧画出整个背景的海平面, 以及海平面上的云朵, 从而分出海面和天空并突出空间感。注意应该首先分出海平线。海面也可以画出一些透视。



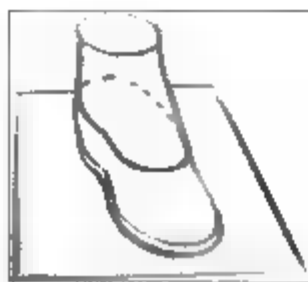
⑨画出海面的部分, 注意海浪应该有一些透视感。远处海浪要画出层叠的层次感。近处的海浪以波纹表现为主, 突出涌动的感觉。



添加上一些水花能表现出角色的活力。

⑩为了使角色看上去是踩在海水中,而非踩在海面上,我们在角色脚部添加一些波纹和水花,来表现此时海水的深浅。

细节分析



注意由于海水的透视关系,水面和脚背交界线应该是围绕脚背的一条曲线,而不是直线。



画出一条主水柱,在其旁边添加一些比较松散的水柱,看起来更灵活。

⑪从海面引出一条线,另一头连接抬起的手,表现角色正从海水里挥起一条水柱。

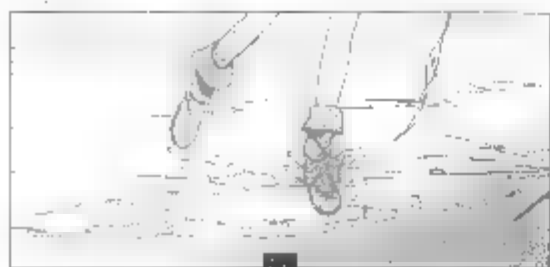


扬起的水花部分留白,将其与大海区分开来。

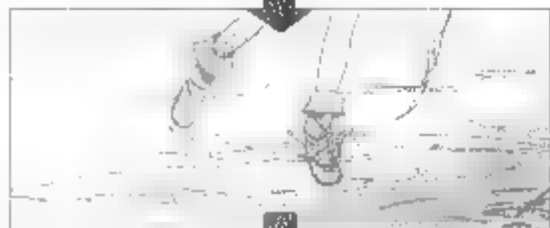
⑫用较深的灰色调表现蔚蓝的天空,可以用铅笔涂抹后再用棉签涂抹的方式,使天空的色调看上去比较平整。注意海面最远处的色调要和天空一致,近处海水过渡为白色,让海面看起来色调有由深及浅的过渡。



⑬画出水花的质感,注意色调深浅变化,应该表现出水花晶亮的质感。可以在手臂上添加一些滑落的水,在空中点出一些水珠。



先画出海水的色调, 注意留出波纹的留白。



再用橡皮擦出一些较细小的波纹。



擦去脚边一部分波纹的线条, 让脚的轮廓隐约可见, 更像是踩在水中。

④在浅海的部分可以适当再增加一些波纹, 让海水看起来有阳光照射的通透感。



⑤最后画出天空一角的灰色, 再用橡皮擦出一些表现光线的线条, 让画面有阳光明媚的感觉, 整幅画的铅笔创作部分就完成了。

用蘸水笔描线



①在已经完成的铅笔稿上覆盖一层描图纸, 利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。



②将瞳孔和阴影颜色最深的部分涂黑, 使画面更醒目。



手环内侧部分也涂黑处理。



③只需要将草稿图上表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可, 整张图的效果是需要用网点来表现的。



①先选择不同色调的网点纸，为画面有固有色的一部分铺上半网，为海面铺上渐变网



②用刮网的方式刮出海面的波纹，注意不是所有的海面都要刮出波纹，只用在侧刮出少量波纹就可以表现出海面浅滩的效果



③用刮网的方式刮出云朵效果，使其看起来更有立体感

云朵的阴影用波浪线分界



④再粘贴一张网点表现出阴影的效果，让角色看起来更有立体感，注意要刮出水的色调



用刮网的方式刮出水花晶莹剔透的效果



⑤最后刮出天空中表现太阳效果的光芒线，整张作品的粘网工作就完成了



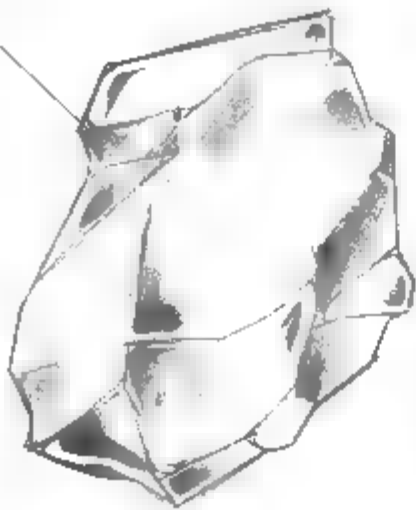
冰雪

冰雪是自然界中的水在低温状态下凝结成的固体的冰晶状态，雪和冰的本质是一样的。冰凝固得比较紧实且显得比较坚硬；雪每一片有自己的形状，聚集在一起比较松软。

● 2.1 表现冰的坚硬

冰的结构非常紧实，质地非常坚硬，可以将其想象为容易融化的玻璃来绘制，边缘线也要画得比较坚硬。

棱角部分颜色较深，反衬出留白部分的光感。



■ 冰的表现方式

整体来讲，冰块比较晶莹剔透。为了表现出这种质感，可以利用大面积留白，用边缘较深的色调来表现反差产生的光感。

边角较深的色调依然能带出冰坚硬的质感。



冰的轮廓

冰比较坚硬，为了表现这种坚硬感，我们通常采用直线来描绘它的轮廓。



融化的冰

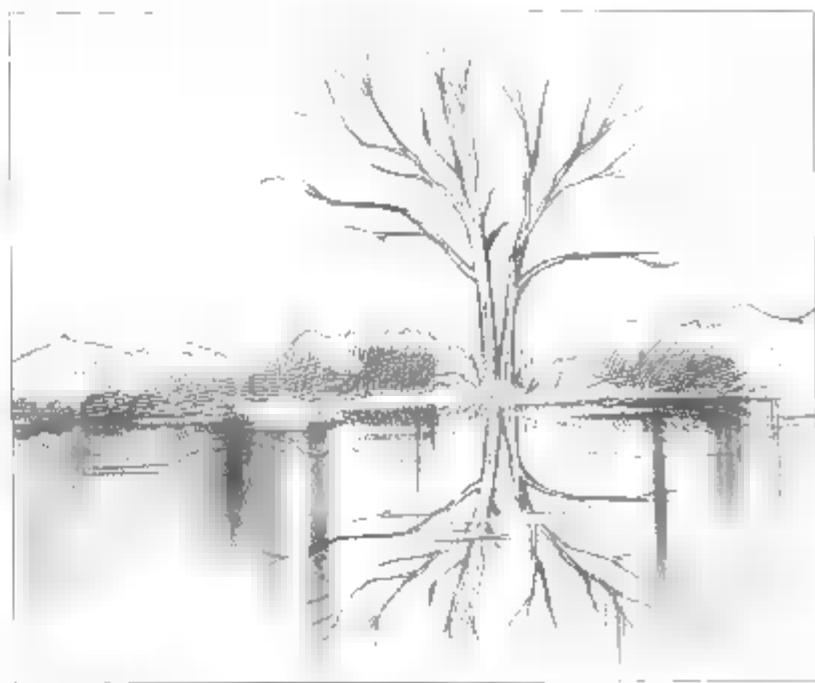
冰虽然坚硬，但在熔点以上就会融化变成水，融化后的冰棱角变得圆润，未融化的部分仍然坚硬。



冰柱的表现方式

很多自然形成的冰是在流水滴落的过程中被冻结的，形成冰柱这种尖锐条状的外形。

线条虽然较软，但整体形状比较尖锐，带出冰柱的坚硬感。



冰面的表现方式

表现冰面的时候，可以采用垂直向下的线条结合景物的倒影，形成镜面的效果，利用观众的惯性思维将冰面与坚硬联系在一起。

● 2.2 表现雪花的轻柔

雪簇是很多雪片堆积在一起形成的，所以看起来会比较轻且柔软，在绘制雪花的时候要多用曲折的线条来表现雪花的松软感。

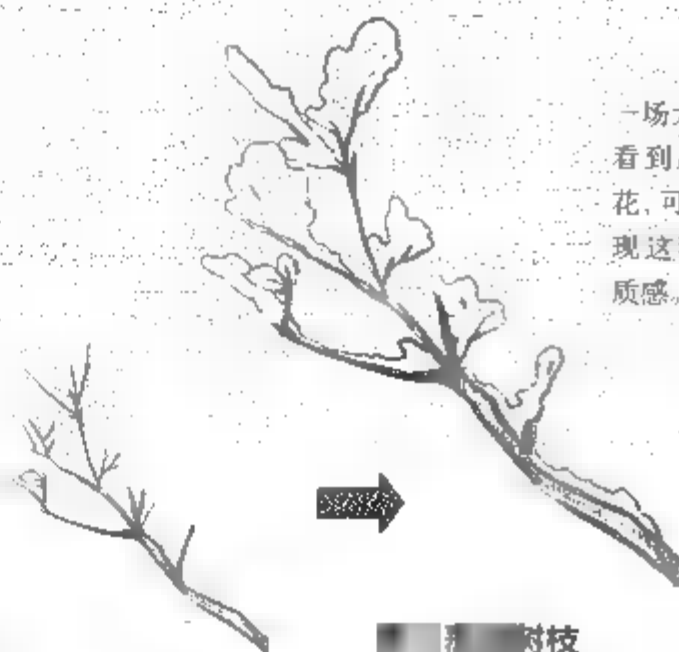
冰的分子形成较为规整的几何六角形。



雪片的形状

雪片是由小冰晶增大变来的，多是六角形的。大量轻柔的雪片堆积在一起就形成了我们通常见到的雪堆。

树枝的轮廓



一场大雪过后，常能看到压满枝头的雪花，可以用曲线来表现这种雪压枝头的质感。



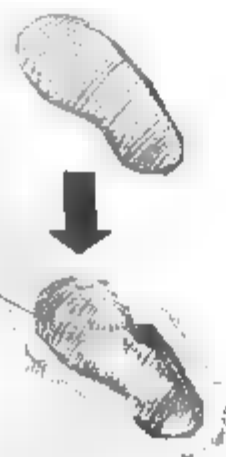
用不规整的圆形来表现松软下落的雪花团块，注意团块要有大有小。

为了表现雪花的白净感，可以通过加深没有雪的景物的颜色来达到反衬的效果。

■ 雪花落的场景

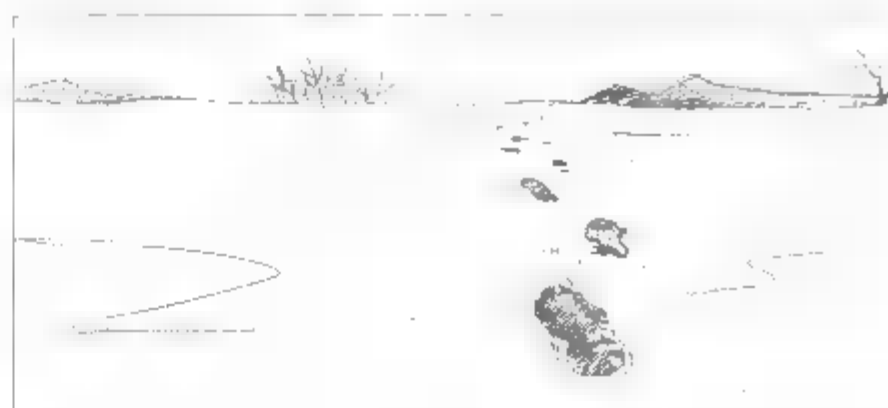
雪花由于漫反射作用，成团簇状态时给人留下非常白净的印象，可以通过这种印象来表现雪花的轻柔。

通过绘制出脚印边被挤压出雪的线条，来表现雪的松软质感。



■ 雪中脚印

可以用雪地中的脚印，来表现雪地的松软质感。



● 2.3 与角色相关联的冰雪的表现

冰雪是水的固体形态，它与水一样，和我们生活是息息相关的，很多漫画作品里有大量与角色相关的冰雪场景。



画出冰层另一侧的边缘线，让冰层看上去更加通透。

适当增添一些白点，使冰层看上去更晶莹剔透。

冰里睡觉的人

在一些科幻作品中，会出现被冰冻在冰层里的少女，这种情况下要集中表现冰层的通透感和冰的坚硬质感。

用短线组成曲线，表现雪堆表面的不平整。



堆雪人时要把较松软的雪拍打紧实，所以雪人的硬度比直接覆盖地面的积雪要硬一些。

雪被堆砌在一起并拍紧实，失去了松软的质感，表面会出现凹凸不平的痕迹。



堆雪人



冰激凌里掺杂了奶油、色素等物质，看上去没有通透感，可以只用线条轮廓表现。

吃冰激凌的少女

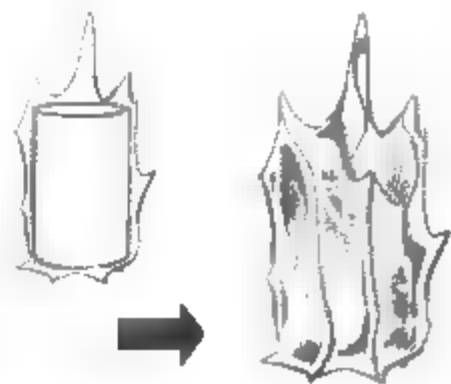
■ 2.4 人物与冰雪材质的转换

在漫画中会有一些将人转换为冰的情况，需要集中表现冰晶莹通透的质感。此时可以在冰的基础上添加一些雪的效果，增添更多的寒意。

头发是凝结的冰，但是保持了原有头发轮廓的曲线度。

设计从角色手心散发出一些雪花，以增添整个画面的寒冷程度，同时也能将冰与玻璃区分开。

为了画出冰通透的质感，深色反射环境色的部分，阴影可以尽量画深一些，反衬高光的亮度。

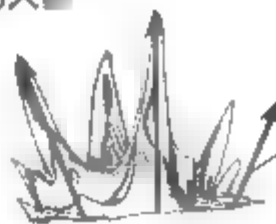


包裹冰层的绘制方法

在绘制被冰层包裹的物体时，可以先画出物体外冰层的轮廓，再根据轮廓分出冰层的面。

正常状态的长裙呈现出布料应该有的柔软感及褶皱感。

正常状态的人



冰柱的凝结形状为放射状。

裙子部分变为尖锐的冰柱，使角色看上去更加华丽的同时突出了冰的质感。

在冰中加入一些灰色调，让其产生表面很顺滑的质感。

冰雪状态的人体

● 2.5 利用漫画手法表现冰雪的质感

下面我们以一个实际的漫画为例，来讲解如何表现人与冰雪结合场景中雪的质感。

用铅笔绘制草图样稿



一只手举起，
正拿着雪球。

为了表现打雪仗时的动态，
可以让少女的一条腿抬起，
以表现出角色的活泼。



先用线条描出
眼睛的轮廓，
再涂黑瞳孔，
并用橡皮擦出
高光部分。



可以画出虎牙，表
少女的活泼。



①在绘制这张画之前，可以用较硬的线条画出一个草图。我们设计的是一个少女在雪地里打雪仗的场景。

②清理脸部十字线的线条，画出五官的细节。



③画出头发部分的线条，再画出帽子的轮廓，注意帽子和头发的前后遮挡关系。



毛边的线条可以
先用曲线表示。

④勾勒出身体和衣服的整体轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。



⑤细化服装的毛边边缘细节，用短线条表现其质感。



⑥画出头发的光泽线，并用排线的方式画出人物身上由于■挡而产生的阴影。



将浅灰色的服装与白色的毛边区分开。

为了突出白色的雪地背景，可以将服装的色调整体都加深一些。

⑦大量的阴影部分■线让角色服装的分区不太明显，可以将服装涂成灰色调，让每个部分更分明。



⑧画出远景中的房子和表示山丘轮廓的曲线，让天空和地面分开，使角色看起来像是站在山丘上的。



注意为了配合雪地的景色，应该画一些长青植物，使画面更真实。

⑨添加一些■远的景物，如山和远方的树木，再添加一些中景，让整个画面看起来更有层次感。



⑩画出近处的雪人，另外在树木和房顶上适当添加一些积雪，给画面注入雪景的感觉。



⑪为了体现出近处雪景的亮白感，可以用较深的灰色调来表现天空。

注意天空接近地面处的色调要稍微浅一些，这样能衬托出雪地微微发光的感觉。

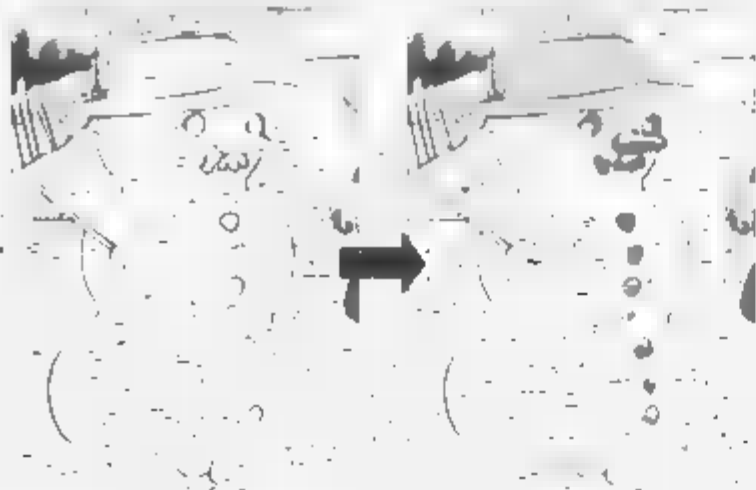


⑫平整而白净的地面反而不能表现出雪地的松软感，因此我们用画出脚印的方式来间接表现这种松软感。



⑬添加一些飞扬的雪花，使画面看起来更加丰满，注意雪花的飞舞方向应该大体一致。

④画出角色在雪地上的投影，注意投影色调较浅



⑤画出雪人身体的固有色，有灰度的部件的反差对比，会让雪人看起来更白

⑥画出脚印和雪人身上少量的阴影，使二者看起来更有立体感。这样整幅铅笔质感的画面就完成了。

用蘸水笔描线



①在已经完成的铅笔稿上覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来



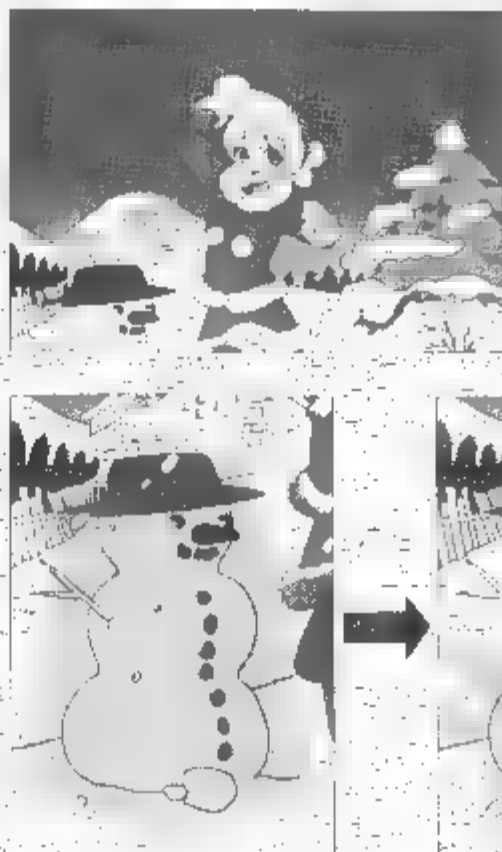
②将瞳孔和阴影最深的部分涂黑，使画面更醒目。背景部分的树木也可以涂成黑色



③只需要将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的其他效果需要用网点来表现。



①先选择不同色调的网点纸，为画面中固有色的部分铺上平网



②用橡皮轻轻擦出天空平网的下面部分，使天空接近地面的部分看起来色调比较浅



阴影的轮廓应该沿雪人的球形轮廓刮出



④再粘贴一张网点，叠出阴影的效果，使角色看起来更有立体感。



⑤最后用白色颜料点出飘落的雪花，整张与雪相关联的漫画作品就完成了。

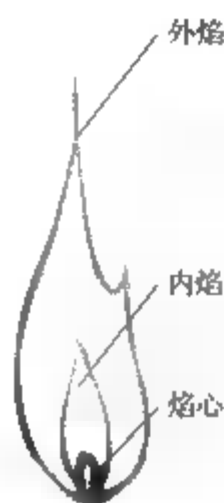


火焰

火焰是在燃料和空气混合并迅速转变为燃烧产物的化学过程中出现的可见光或其他物理表现形式，也就是一种物理现象。

● 3.1 表现火焰的炙热感

火焰的炙热感是通过火焰轮廓来表现的，在光线较为充足的情况下，火焰表现为线条轮廓，在光线微弱的情况下，可以只用色调来表现。



火焰的组成

为了表现火焰的炙热感，可以用色调来区分火焰的各部分，外焰用白色调，内焰用灰色调，焰心为了表现燃烧罐，可以用深色调来绘制。



由于有烛芯的燃烧，蜡烛的焰心比较暗。



蜡烛的焰心

打火机燃烧可燃气体，没有焰心。

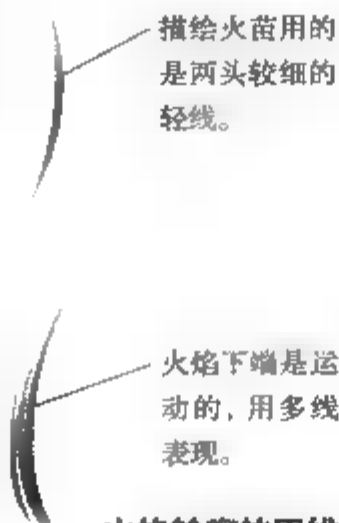


打火机的焰心



火焰轮廓的画法

以舒展的曲线来表现火焰，线条要流畅。



火焰轮廓的用线

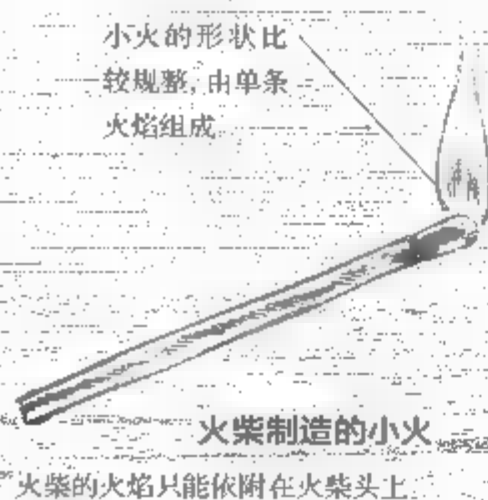


用橡皮涂抹火焰

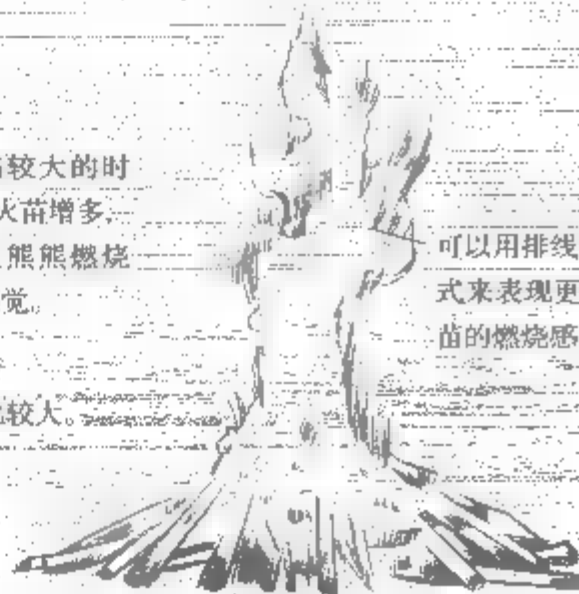
由于火焰能发光，在深色的背景环境中，通过橡皮的涂抹能表现出火焰光亮的质感效果。

● 3.2 火焰的状态变化

火焰的大小与燃烧物体的大小有关。燃烧较小物体时，火焰较小，当燃烧物较多时，火势凶猛。



火把制造的大火



柴堆制造的大火



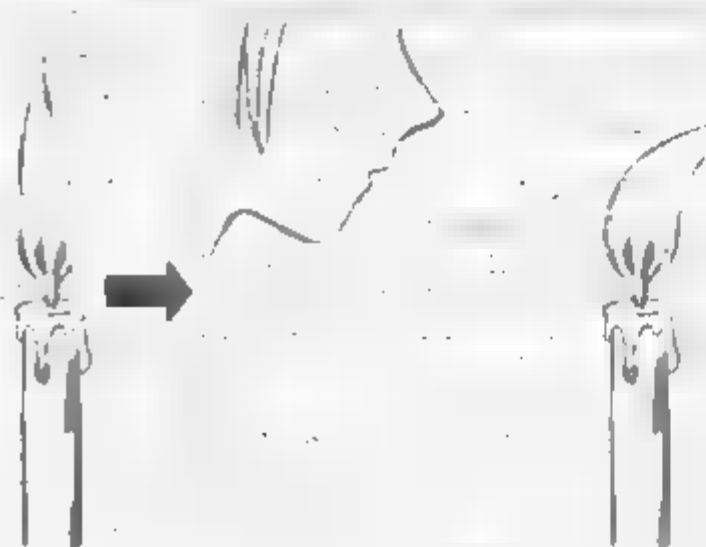
火灾级别的火海

火海已经不能用火焰的轮廓来表现了，只有通过燃烧物和燃烧产生的副产品来间接表现，如可以用浓烟、火星和既定场景来营造火灾现场的火海氛围。

● 3.3 火焰的动态表现

漫画中有很多魔幻的场景都与火有关，其中会大量运用火焰的动态表现。下面我们就来一起学习一下如何表现火焰的动态吧！

外力引起火焰的动态



蜡烛火焰的动态变化



火焰围绕发生微弱旋转，方向还是向上的

火焰底部变化很小

动态火焰的轮廓

当处于静止无风的状态时，火焰是不规则垂直向上的。当有空气干扰时，火焰会随风向发生方向上的改变。



火焰的波动走势

动态火焰的轮廓

动态火焰的形态是旋转运动的，而且由于有可燃物，火焰会在可燃物上重复同一个旋转动作。

火把上涂有动物的油脂等物质，使其不容易被风吹熄

火焰中心可以隐约看见木炭的影子

火把燃烧时会有火星出现

火把的动态火焰呈旋涡状飘向一边

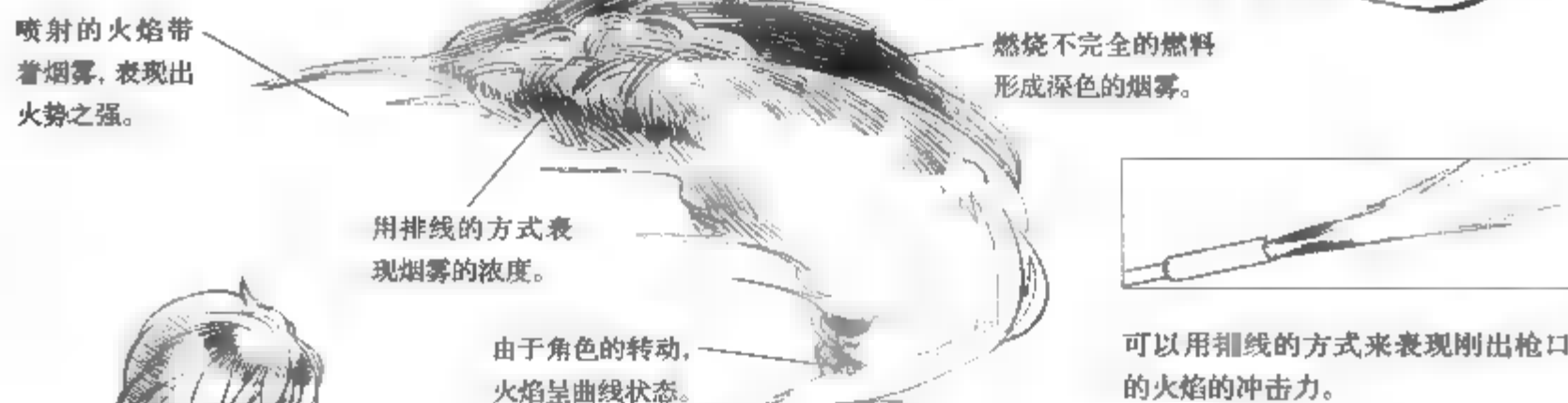


火把火焰的动态变化



当风更大的时候，火焰的状态趋于飘动，火焰末端出现断开的火焰。

动态火焰的轨迹



● 3.4 与角色相关联的火焰的质感表现

漫画中有一些需要表现火的场景,描绘这些场景时我们可以把注意力集中在如何表现火焰的光亮感上。下面我们就一起来学习一下如何表现与角色相关联的火焰吧!

用背景的颜色来衬托出火焰的光感



火焰的飘升轨迹是S形的

由于火焰是向上飘升的,所以上部的亮度应比下部的亮一些

火魔法的表现方式

火是五大元素之一,很多漫画中都会出现有关火的魔法,可以通过背景色来加以表现



点燃火柴的手

表现火柴时,可以借助手部的阴影来间接表现火柴火焰明亮的光感

在角色周围留些空隙,让角色看上去与火焰有一定的距离

在角色前面适当添加一些火焰效果,营造出角色被火焰包围的画面效果



被大火包围的人

在画被大火包围的人时,应该注意火焰与人的距离,以免画成正在燃烧的人

● 3.5 人物与火焰材质的转换

火比较特殊，它不受重力的影响，所以在绘制火焰材质的人的时候，要适当添加一些上升的火苗和由于燃烧不完全产生的火星。



正常状态时，角色的头发受重力影响，是下垂的。

正常状态时服装的轮廓比较明确。

正常状态的人体

卷曲的火焰带着喷射感，使角色看上去像是正在燃烧。



在大形状不变的基础上，给角色的头发适当添加一些火苗，使整个头发看起来像是在燃烧。

添加一些火的■，增添角色的美感。

深色的部分能使角色看起来像是有一个可燃物支架做支撑。

火焰的轮廓不规则，但是和原角色的形状大致■同。

火焰状态的人体



■转化为火焰的画法

3.6 利用漫画手法表现火焰的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子来讲解人与火结合的场景中火的质感表现。

用铅笔绘制草图样稿

由于火的特殊的发光质感，会对角色身体上的光影产生一定影响，所以我们在绘制草稿的时候就应该先确定篝火的位置。用X做一个记号。



①在绘制整张画之前，先用较硬的线条画出一个草图。画出大致的人物动态及服装结构，这里我们描绘的是一个围着篝火取暖的异族少女。



先用线条描出眼睛的轮廓，再涂黑瞳孔，用橡皮擦出高光部分。



在漫画的表现中，瞳孔的高光点与光源的位置无关。

②清理脸部十字线，画出五官的细节。



③绘制出头发部分的细节，可以用较细的线条来表现辫子梳理整齐的质感。

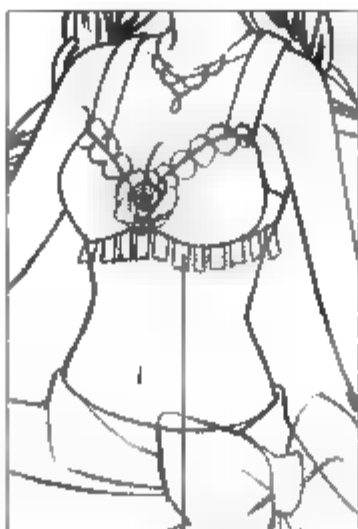


注意画出裙摆的褶皱，表现少女跳舞时的轻盈。

■勾勒出身体
■衣服轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。



⑤ 添加衣服的褶皱，使服装看起来更完整，可以适当增加一些装饰性的花边美化角色。



由于服装结构比较简单，为了避免单调，可以在胸衣上适当添加一些较为复杂的花纹，来增加服饰的观赏性。



⑥ 根据光源的方向画出角色的阴影，注意靠近光源的腿部阴影较少。



⑦ 将服装涂成灰色调，使皮肤和服装层次更分明。注意由于靠近光源处非常亮，可以将接近记号附近的灰色调减弱一些。

考虑到是夜晚的场景，此时远景比较模糊，可以将远处的树木涂成黑色色调，以免喧宾夺主。



⑧ 画出远处的背景。为了表现篝火燃烧的场景，可以将背景设置为野外，添加一些灌木丛就能达到效果。



⑨为了表现出黑夜的感觉，采用排线和纸巾涂抹的方式为整个画面涂上深灰的色调。



⑩采用橡皮和手指涂抹的方法，提亮靠近光源位置的亮度，以表现出火光照亮人物的质感。



注意火光照射人物皮肤产生的柔和渐变效果，正确的光影运用能表现出立体感。

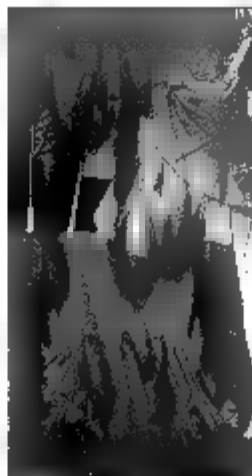


⑪画出篝火下木炭的轮廓，并用排线的方式加深木炭部分颜色，以便和火焰产生对比，使火焰更加明亮。

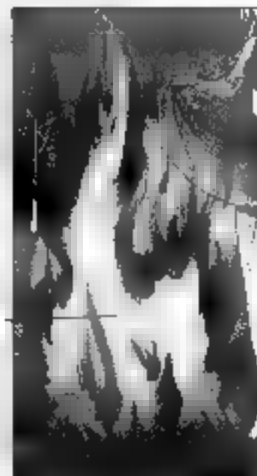


⑫从轮廓开始，画出火焰的质感，再用橡皮■出明亮的部分，用可塑橡皮擦出火焰部分的色调。

细节分析



先用较粗较软的铅笔细分出火焰的轮廓。



用橡皮擦去火焰中间部分的色调，注意保留火焰的轮廓。



上升的火星，
由于热空气的
引导，呈S形。

⑩添加一些上升中的火星，使火焰看上去像是在熊熊燃烧。



影子的方向。
■火使影子变
得比较长，色
调也比较深。

⑪画出角色的影子，注意篝火会影响角色的影子的位置。

用蘸水笔描线



■在已经完成的铅笔线稿上面覆盖一层描图纸，用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。



⑫将角色瞳孔和阴影颜色最深的部分涂黑，使画面更醒目，背景部分的树木也可以涂成黑色。



用钢笔实线勾勒
出火焰的边缘，
为下一步上网
点提供参照。

■将全图勾线。只需要将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果是需要用网点来表现的。



①用平网粘贴角色服装上的固有色部分，用较深的网点粘贴背景的色调，地面可以用渐变网粘贴。



②贴火焰边缘的网点，用刮网的方式刮出火焰模糊的边缘感，以突出焰心较亮的部分。



■用同样的方法粘贴出火焰底部的网点，增加火焰的质感，使其看上去层次更丰富。



④粘贴出角色身体部分的阴影，要表现出火焰的光感。粘贴网点时要注意光源方向与阴影方向的统一性。



■画出火焰上升产生的火星，使画面更完整。这样整张角色与火焰关联的作品就完成了。

身体轮廓线发生弯曲的部分的网点边缘可以用刮网方式处理，使过渡更柔和。

裙子遮挡身体产生的影子非常明显，网点边缘不用做刮网处理。



雷电

雷电是伴有闪电和雷鸣的一种雄伟壮观却又有点令人生畏的放电现象，雷电没有具体的形状，人们通常只能观察到它放电的一瞬间。

● 4.1 表现雷电的速度感

雷电具有瞬时性，在了解其结构的前提下，我们可以采用大量直线来表现其速度感。

直线构成锯齿形。



雷电的形态

雷电没有固定的形态，它是在放射过程中沿着空气的轨迹产生的强烈光芒，漫画中可以将雷电抽象为由直线构成的锯齿形。



雷电的轮廓



雷电的光感

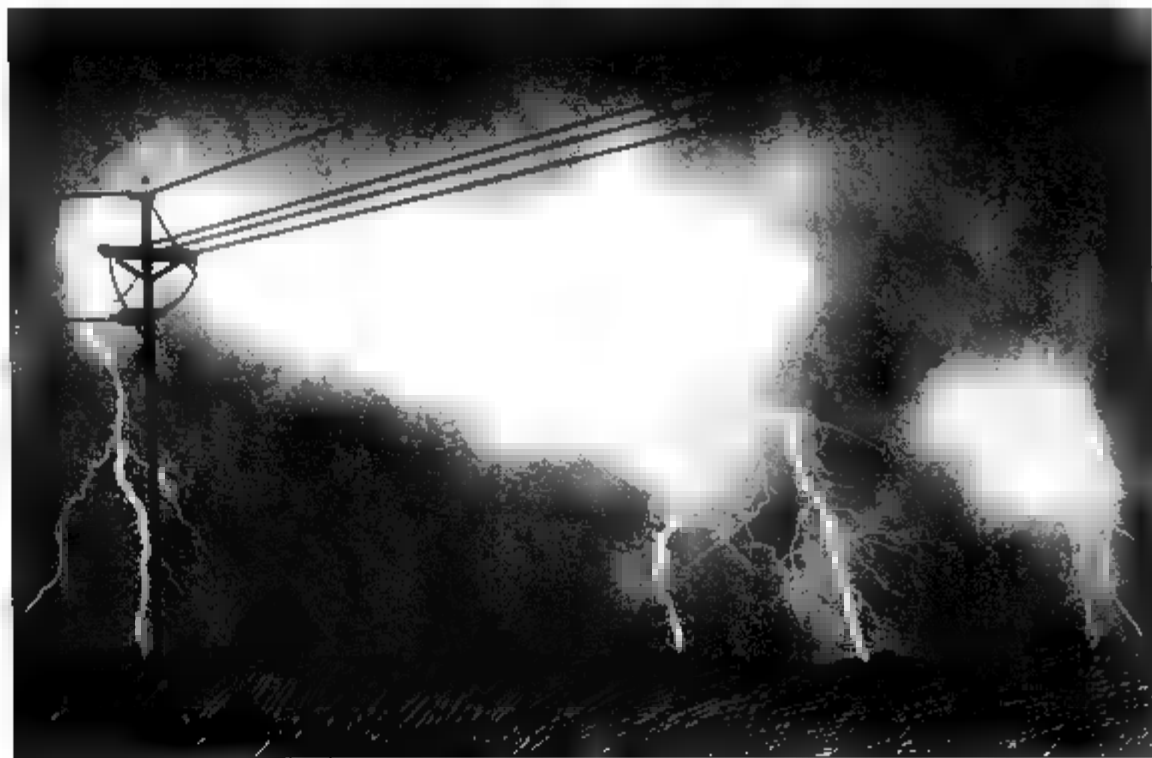
在人们既定概念中，雷电是一闪而过的，为了表现它的这种速度感，可以借助深色的天空背景来表现非常明亮一闪而过的雷电。

雷电分支形状呈Z字形。



自然中雷电的形态

雷电没有固定形态，画雷电的时候可以搭配任意形态的电弧，但注意要尽量用直线来画。



大自然中的雷电场景

将雷电画到宏观的场景中，可以集中表现出它的光亮感。雷电的形态虽然不固定，但是主要结构是固定的，大自然中最常见的就是线状闪电。

● 4.2 雷电的状态变化

较小的电火花在生活中经常出现，较大的雷电存在于大自然中，漫画中也有将雷电具象化作为武器的情况。



由于石头间接触面积小，打火石产生的电火花也较小。

电呈放射状向四面发散。

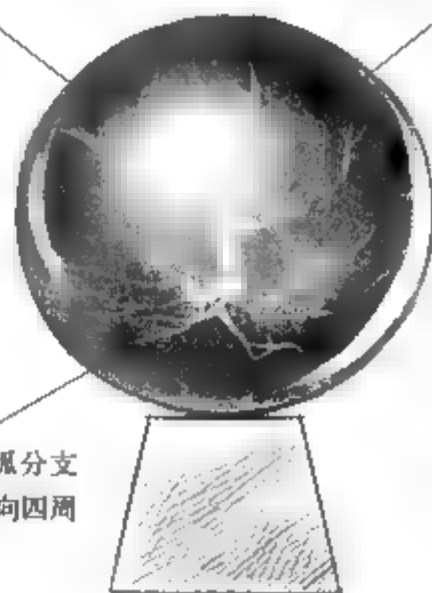
打火石的电火花

打火石在摩擦过程中会产生瞬间的电火花。

电弧中心最粗，越到四周越细。

电弧的数量不宜过多。

静电球的电弧分支较多，从中心向四周放射。



实验室的静电球

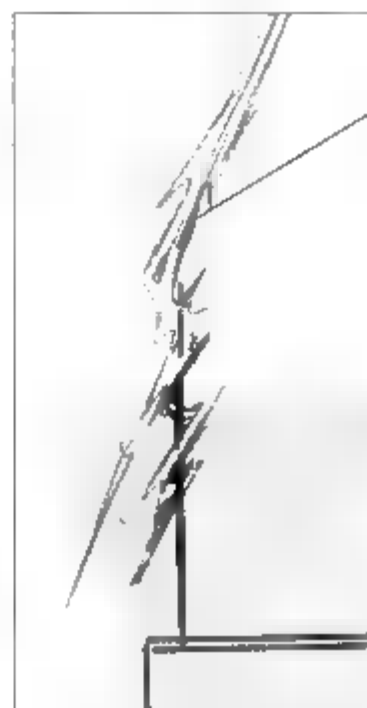
实验室里的静电球从球体的中心向外放出放射状电弧。



巨大的雷暴

乌云密布时可能会出现巨大的雷暴，雷暴通常会与带大量离子的云同时出现。表现巨大的雷暴时，雷暴将场景画大一些。

雷电在乌云中形成漫反射，形成很亮的光芒。



为了表现雷电打击避雷针上的瞬间冲击感，可以将电弧画得尖锐一些。

雷电击中避雷针的情况

当雷电打到避雷针上时，可以将其想象为围绕避雷针旋转的漩涡。

● 4.3 雷电的动态表现

在漫画中，经常会有操控没有具体形状的雷电的情景。下面我们就一起来学习一下如何表现雷电的动态吧！

多重雷电的发射源是手心，向外呈放射线状。



多重雷电魔法

雷电从手心中发出，呈锯齿状向攻击目标移动。



雷电魔法

我们可以用动态的雷电来表现这种操控雷电的魔法。

雷电魔法从魔杖中发出，由于导体对雷电的引导作用，电弧的整体形状变为曲线。



将雷电造成旋转的形式，能增加雷电的气势。

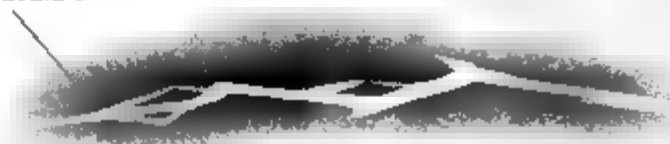


旋转的雷电

可以想象雷电中心有一根柱子，雷电围绕柱子旋转。

导体引导雷电移动

深色色调的背景能衬托出闪电的光亮感。



部分用色块表现的光亮感

■ 4.4 与角色相关联的雷电的质感表现

雷电是一种危险的物质，现实中人不能直接接触它，但是在漫画中会有许多武器在雷电上大做文章，为作品增添不少新鲜感。

雷电制成的剑可以保留剑的大致形状，但是边缘变得非常尖锐，看起来有雷电的质感。



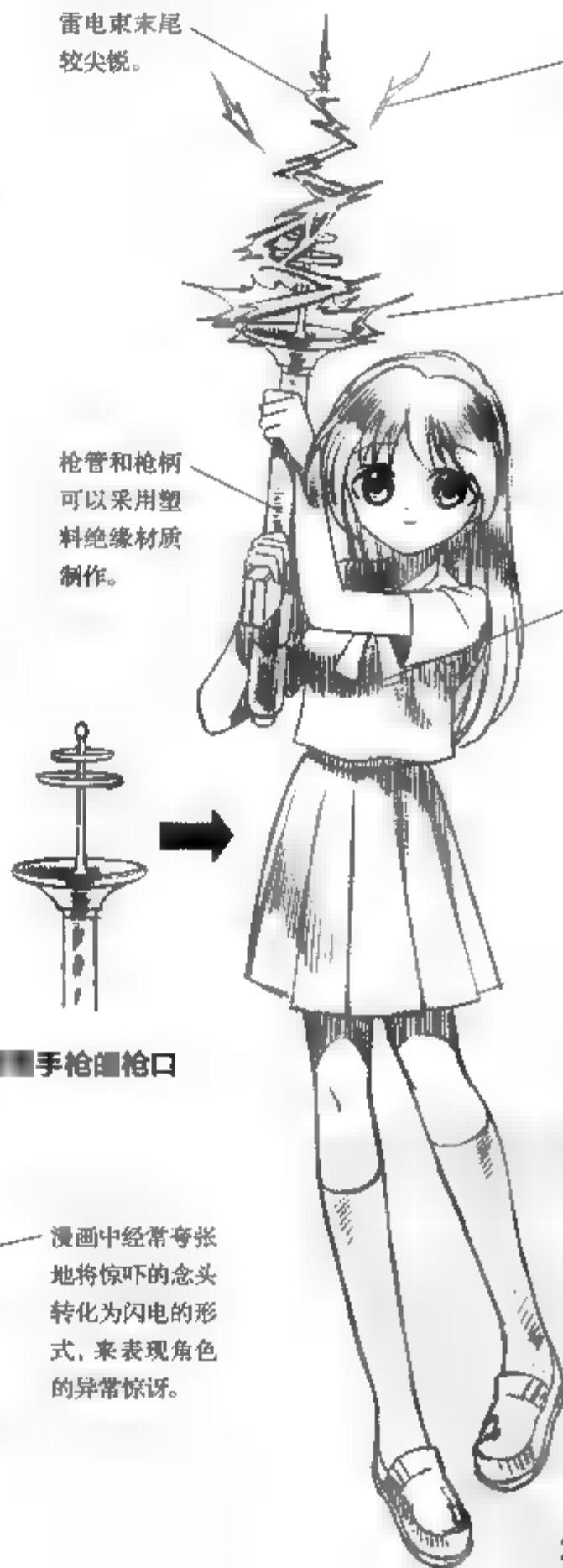
雷电束末尾较尖锐。

可以适当添加一些脱离轨迹的雷电电弧，表现正在闪烁的雷电效果。

枪口处有放射状雷电。

枪管和枪柄可以采用塑料绝缘材质制作。

雷电手枪的雷电发射环呈旋转状积聚能量，能发出雷电射线。



漫画中惊讶的表现方式

■ 4.5 人物与雷电的材质转换

雷电的形状非常不确定，在转换为角色的时候，可以把人物想象为一个导体，在导体的基础上添加雷电的效果。



正常状态的人体
比较有真实感，
头发有轻轻飘
动的感觉。

正常状态的裙子
会随风飘动。

正常状态的人体



为了表现雷
电的材质，
可以在角色
周围添加灰
色色调，用
以衬托雷电
的亮度。

在电弧旁适
当添加一些
光点，使电
弧看起来更
有动感。

雷电的形状
比较杂乱，
为了不破坏
角色的形
体，可以采
用一些环绕
角色的雷电
来抵消尖锐
的雷电感。



身体的部分可以
保留正常状态人
体的线条，在此
基础上添加一些
较小的锯齿来表
现带电的质感。

雷电状态的人体



雷电状态的
转化方式

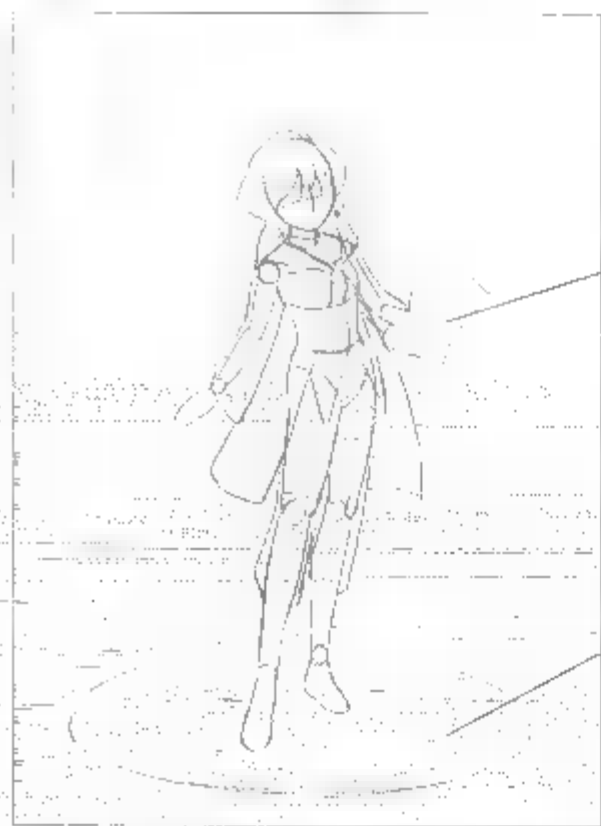


为了表现出物
体本身带电，可
以多添加一些围
绕物体旋转的电
弧，使物体本身
的导电性增强。

4.6 利用漫画手法表现雷电的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子来讲解漫画中人与雷电材质结合时雷电质感的表现。

用铅笔绘制草图样稿



我们绘制的是一个放射雷电魔法的少女。

角色脚下踩着魔法阵，会放出雷电魔法。

①在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出一个最初草图，并添加大致的人物动态及服装结构。



先用线条描出眼睛的轮廓，再涂黑瞳孔并用橡皮擦出高光部分。

②清理脸部十字线，画出五官的细节。



③绘制出头发部分的细节，为了不使角色的发型和长条状的雷电产生重复感，这里选用清爽的短发。

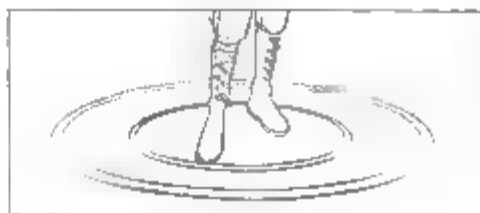


魔法阵的细节图案可以当做背景稍后进行处理。

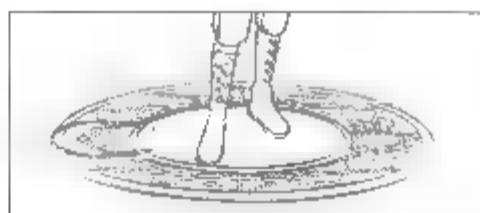
④勾勒出身体部分和衣服的轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。



⑤添加衣服的褶皱，使其看起来更完整，并添加上装饰的手环和魔法书。

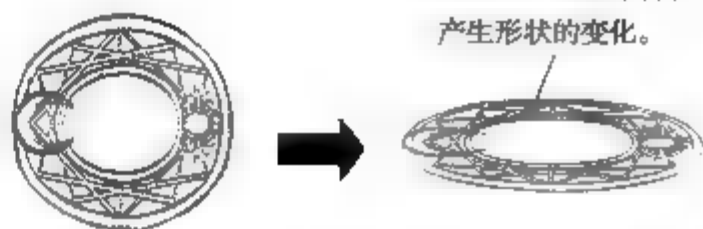


⑥画出魔法阵的形状和图案，注意角色所踩的部分是没有图案的。



细节分析

魔法阵的图案是在地面上的，由于是圆形的，图案与外部圆圈会产生形状的变化。



⑦画出雷电的大致轮廓，注意将雷电的造型画为从书里延伸到一侧的手掌心，让其看起来像是从书里引出来的。



上半身以拱形雷电为主要光源。

下半身主要以魔法阵为主要光源，为了表现魔法阵的亮度，膝盖以下可以不用画出阴影。

⑧画出角色身体上的阴影，注意此时的光源有两个，一个是从手里引出的雷电的光芒，另一个是魔法阵发出的光芒。



⑨用较软的铅笔涂出大衣的固有色。由于要表现雷电的光亮感，大衣的色调可以画得稍微深一些。



⑩用铅笔涂出背景的色调。为了表现魔法阵和雷电魔法的光亮质感，可以将背景颜色画得稍微深一些，上部做一些渐变，直到变为白色。也可以用棉棒或者纸巾来涂抹背景的渐变处，使过渡更自然。



先用橡皮减淡魔法阵的边缘，让黑色背景产生光芒感。



再用白色颜料涂出雷电的形状。

⑪画出魔法阵中溢出的雷电魔法，使魔法阵看起来光芒四射。



⑫加深雷电边缘的背景色调，并用棉棒以涂抹的方式适当降低雷电的锐利度，使其看起来更加明亮。



④适当为雷电增加一些电弧,使画面看起来更完整。



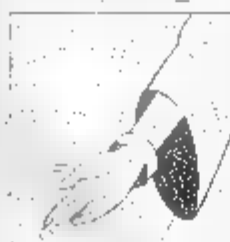
注意白点多
添加在电
弧的上面部
分,使雷电
给人以受到
魔法控制的
感觉。

⑤最后为雷电添加一些白色的点,表现电弧灵活放电的效果,这样铅笔质感的画面就完成了。

用水彩笔描线



①在已经完成的铅笔线稿上面覆盖一层描图纸,利用透写台将铅笔效果图用圆珠笔描摹下来。



②将瞳孔和袖子的内侧涂黑,增强画面的表现力。



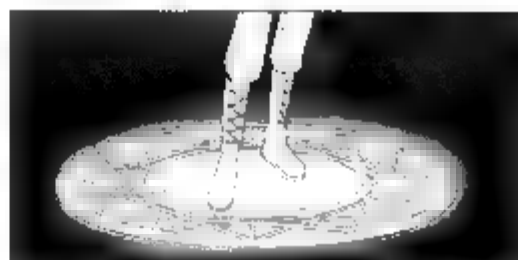
③完成勾线,只需要将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可,草稿图上的效果是需要用网点来表现的。



①用平网粘贴角色服装上的固有色部分，选用从黑过渡到白的网点粘贴背景的色调。



②用交叉网的方法画出角色身体上的阴影，由于下半身的光源比较强烈，只贴出上半身的阴影即可。



③为了表现雷电的光感，可以先用橡皮减淡光源周围的色调，使画面更加明亮。



注意雷电的起始点在书中，所以书页一侧也要贴上网点。

④在背景上叠一层网点，画出雷电的大致走势，用刮网的方式刮出雷电的电弧，并适当添加一些光点，表现出雷电放电的效果。



⑤用刮网的方式刮出魔法阵溢出的雷电电弧，与雷电相关联的漫画就完成了。



风

空气的流动产生了风，风是看不见的，但是我们可以通过物体的动态来间接体现风的存在感。

● 5.1 表现风的状态

在漫画中，风可以作为场景元素存在于背景应用中，也可以夸张地表现为可见线条，存在于角色上。

用线条表现风

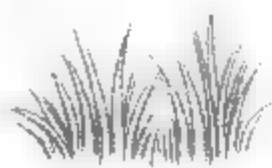


用两头细中间较粗的线条来表现风，这样能很好地表现出风吹拂的痕迹。

接近地面的部分可以适当添加一些线条，使风看起来比较大。

风的线条表现

可以用多重线条来表现风的轨迹，注意表现风的线条不宜过多，要体现出空气流通的感觉。

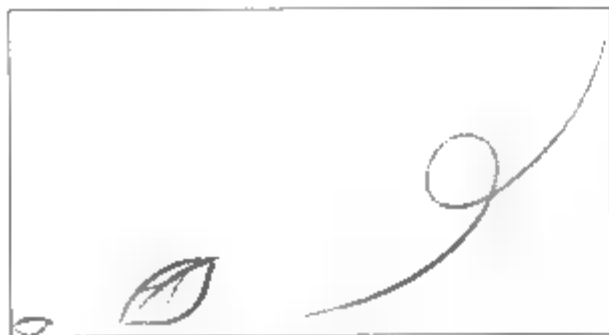


无风状态的草



有风状态的草

有风状态的草会随风向摆动，产生一边倒的状态。



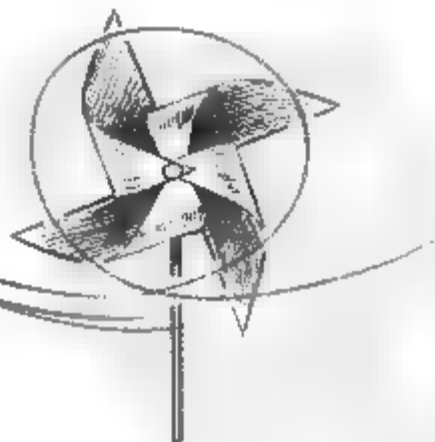
飘走的落叶

漫画中有表现风吹落叶的场景，这时的风会带着细微的卷曲，可以用卷曲的线条来表现吹动的轨迹。

表示风吹来方向的线条较长。



风车旋转的方向



表现风来向

风的轨迹线条长短能表现风的来向，较长一边表示风吹来的方向。

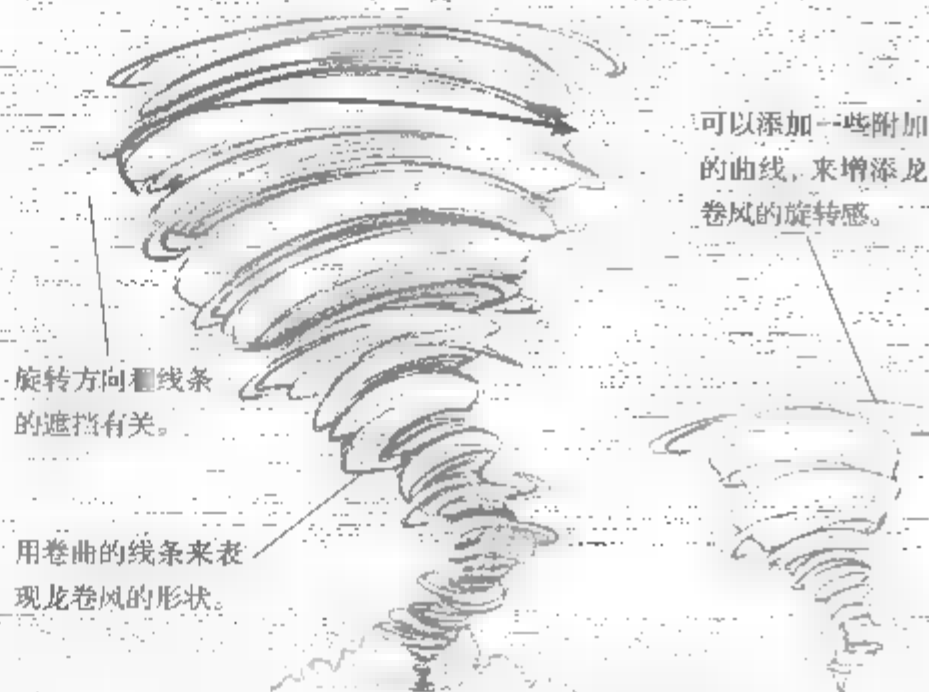
风的状态变形



用S形的曲线表现
缓慢上升的热气。

蒸汽的表现方法

蒸汽是带着水汽的热空气，它缓慢上升形成了空气的对流，我们用皮肤去接触也能感受到流动的热感。



旋转方向看线条
的遮挡有关。

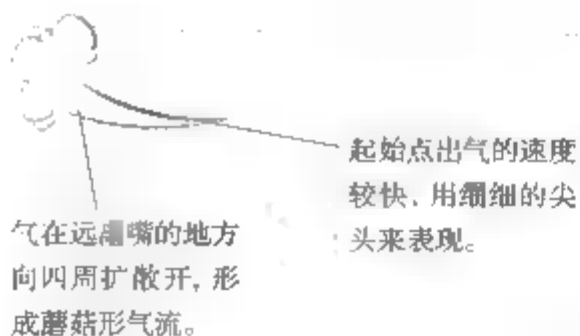
用卷曲的线条来表
现龙卷风的形状。

可以添加一些附加
的曲线，来增添龙
卷风的旋转感。

龙卷风的表现方法

龙卷风呈中空状态，由于刮起水汽，不借助参照物也能被肉眼观察到。

龙卷风的轮廓



起始点出气的速度
较快，用细细的尖
头来表现。

气在远离嘴的地方
向四周扩散开，形
成蘑菇形气流。



漫画中经常会看见角色
叹气，而叹气时会带出
风，可以采用夸张的图
形来表现叹气时产生的
这种微弱的风。

角色叹气的表现方法



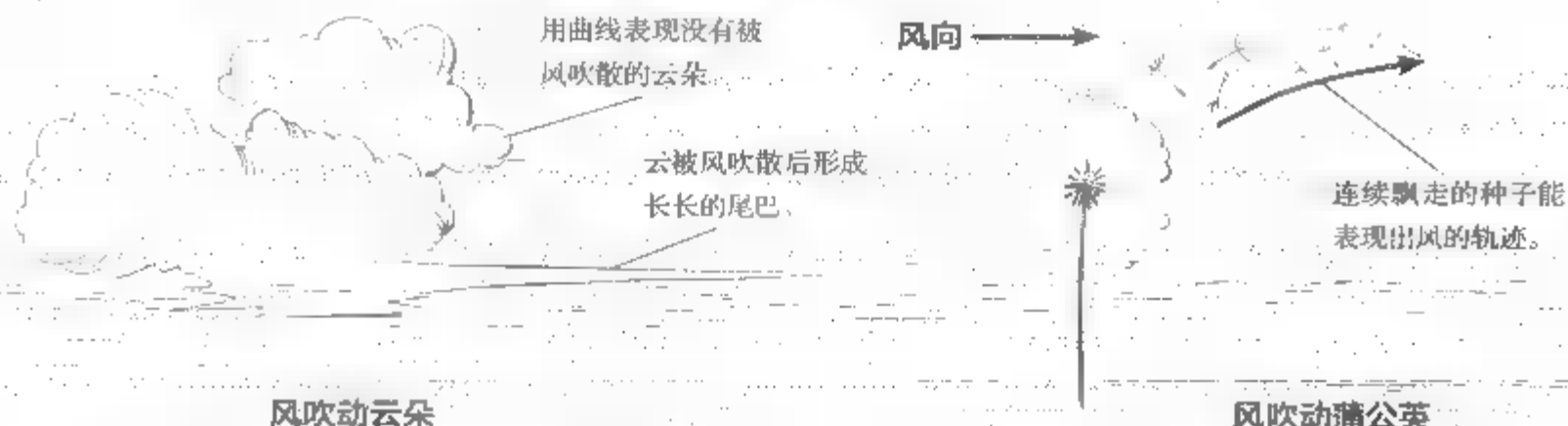
用卷曲和交叉的方式
来增加风的力道感。

风的具象化

漫画中有很多使用风的魔法，这时需要将风具象化，用较多的线条来表现风的具象形态。

5.2 利用参照物表现风的方向和强弱

在很多情况下，风是画不出来的，这时候我们需要通过参照物的动态来间接表现风的状况。



高空中空气对流非常强烈，可以使用被吹动的云朵这种参照物来间接表现大风。

蒲公英种子比较轻，被风吹起时能表现出风向。

树叶的方向都一致向左，表现风是从右边吹来的。

草的方向与树叶一致，能强调出风的方向。

在用物体间接表现风向的时候，要注意物体飘动方向的一致性。



用参照物表现场景的整体风向

在绘制场景的时候，就算不画出风的线条，也可以通过一些参照物的细节来表现整体风向。

帽子不会被微风吹动。

较轻的飘带飘动幅度也很小。

可以让额头露出来，表现出风的强度。

飘带飘动幅度较大。

当微风吹过的时候，头发只有细微地飘动。

长发被夸张地吹起来，形成S形曲线。



微风的表現



大风的表現

■ 5.3 与角色相关联的风的质感

风是由空气流动产生的，当风大小适中的时候，可以为人所用，方便人们的生活。

将风的魔法绘制成小型龙卷风的形状会给人武器的感觉。

绘制的时候应该注意，风围绕角色的手指转动，所以曲线应该以手指为旋转中心。

备战一侧的风量较少，环绕在手腕上，产生风正在积聚的效果。

可以将角色的裙子适当地画得飘逸一些，以衬托使用魔法时风的大小。



使用风的魔法



扇子产生的风面积比较大，能扇动整个头部的头发。

由于风量不集中，风吹散的发丝位置较分散。

扇子扇出的风

电吹风的风量比较集中，会集中吹起正对风口处的头发。

没有正对吹口的头发只是轻轻飘起。

吹风机吹出的风速度较快，并且形成一条风柱。



吹风机的吹动方式



吹风机的风

● 5.4 人物与风的材质转换

在将角色转换为风的材质时，为了体现能被支撑起来的风，我们可以采用龙卷风的形式，还要注意处理一些细节，使其与被风包裹的情况区分开。

正常状态下的人体比较实在，有重量感

头发也是风材质的，不过受到身体上更大的风的影响，表现头发的风也会随之飘起，以增添整体人物效果的飘逸感

为了保留角色的人形体，皮肤部分添加一些风的效果要少

衣服的褶皱表现得比较明确，能清晰地分清衣服的层次与纹理

正常状态的人体

被风包裹的物体的轮廓线受遮挡较少，与风之间看起来有距离感

用排线的方式表现出自身成为风的物体线条，模糊轮廓的存在感

只留出较少的线条，用以表现物体的形状

被风包裹和自身成为风的区别

在裙子部分集中画出表现风的夸张的线条

腿部的线条可以表现得零碎一些，使整个角色看起来重量较轻

风材质的人体

● 5.5 利用漫画手法表现风的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子来讲解漫画中风质感的表现方法。



发量较多,手里操纵着花朵在空中飞舞。

这里画的是一个风之精灵,将精灵的发梢改为风的质感。

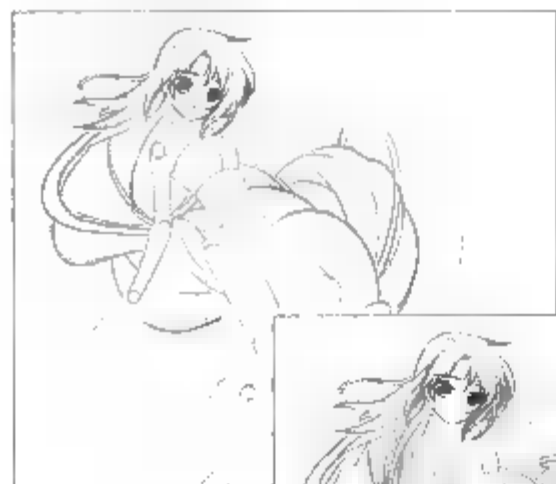


先用线条描出眼睛的轮廓,再涂黑瞳孔,用橡皮擦出高光部分。



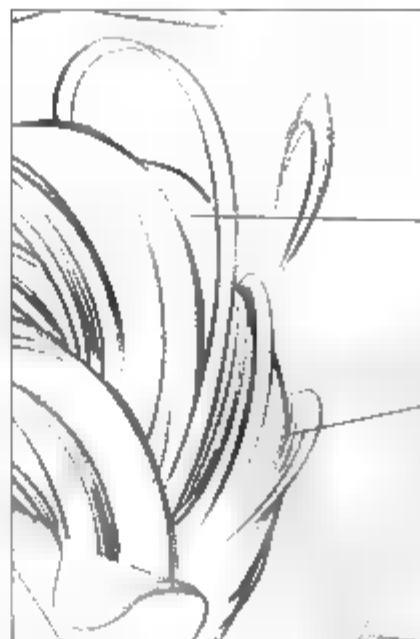
①在绘制整张画之前,可以用较硬的线条画出一个最初草图,画出大致的人物动态及服装结构。

②清理脸部十字线,画出五官的细节。



③绘制出头发的轮廓,并添加发丝细节,注意头发的走向。发梢部分可以添加一些线条,表现出从头发到风的质感过渡。

细节分析



将发梢画成龙卷风的形状。

可以添加一些溢出的风卷使头发的质感向风的质感转变。



④勾勒出身体部分和衣服的轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。

由于头发较长，应该在每个转折的部分画出表现头发质感的线条。

头发末梢转变为风的部分没有表现质感的阴影线。



⑤画出角色的阴影，注意头发部分的处理，发梢转化为风的部分不要画阴影线。



花的飘散方向

⑥添加衣服的褶皱，使服装看起来更完整，重点装饰衣服的胸口部分。画出从手心发出的零散花朵，间接表现出风的存在，注意花朵飘散方向的一致性。



⑦排完阴影线以后，角色服装的分区会不太明显，可以将服装涂成灰色调，这样每部分都会很分明。



先画出地面的草地，为了丰富画面，可以在前景部分加上一些花朵。



⑧ 画出背景的地面，因为要画的是风之精灵，角色需要腾空飞起，注意突出地面和角色的空间距离感。



⑨ 添加背景中的云朵，区分出地面和天空。



用排线的方式画出草地浅灰色的色调，近景处花的叶子采用较深的色调表现，使前景和背景分离，画面显得更有层次。

⑩ 画出背景草地的色调，让画面显得更加丰富，注意用不同的色调来表现花的叶片和草地。



⑪ 用涂抹的方式画出背景天空的色调，突出天空的颜色。



⑫用较硬的铅笔在云彩的下方画出一些阴影,使云彩看上去更有立体感。



用橡皮擦出风的轨迹,表现出精灵使用风的魔法托起了零散的花朵。

添加一些围绕角色的风的线条。

⑬添加一些风的轨迹,让角色身体周围看上去充满了流动的气流。



①在已经完成的铅笔线稿上面覆一层描图纸,利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。



②将瞳孔和下巴部分的阴影涂黑,裙子内侧也要涂黑。



③只需要将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可,草稿图上的效果是需要用网点来表现的。



①用点网贴贴角色服装上大面积有色部分，注意头发、头发和服装两种不同质感的网点运用，增加画面层次感



②用刮网的方式刮去头发的高光，发梢部分用橡皮擦去网点，突出没有颜色只有轮廓的风的感觉



③贴出画面中人物和地面，丰富画面色调



④在服装上叠一层网点，做出阴影的效果，表现画面的光影



刮出身体侧面的线条，用橡皮擦出手部发出的魔法风的风势

⑤用刮网的方式表现出风的魔法，整张作品就完成了

Chapter 7

场景的质感表现

除了人物和道具外,场景的质感表现也关系到整个画面的视觉效果,一个质感表现好的场景能为画面带来非常强烈的视觉冲击力,从而更能吸引读者。本章就来学习场景的质感表现技法吧!





利用光影表现气氛

光影是质感表现的基础，正确的光影表现能为物体带来质感效果，为场景带来气氛，因此我们要学会利用光影条件来更好地表现画面。

● 1.1 关于光与影

光线被物体挡住就会形成阴影，可以说在自然界只要有光的地方都有影子，在绘画的时候要学会控制好光影，才能取得更好的表现效果。

没有光线不会产生任何阴影。



没有光照的情况

白色的球，只有轮廓，不产生阴影。

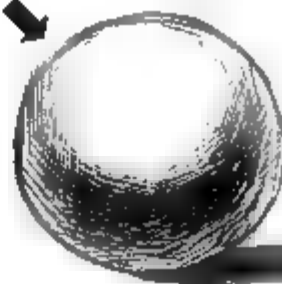
弱光线



■ 光照射的情况

弱光时，光照较弱，白色的球上落下了浅灰色的阴影。

弱光线

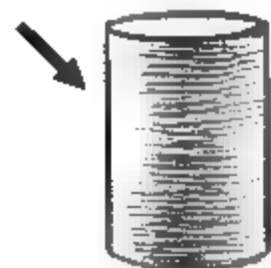


强光照射的情况

强光时，光照较强烈，白色的球体上落下了深灰色的阴影。

根据光线强弱不同，物体的阴影会发生从黑到灰的变化。光线越强烈，同一个物体产生的阴影颜色越深。

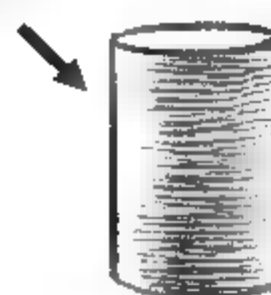
光源



物体离地面较高的时候，投影色调较淡，形状接近圆形，与物体形状差异较大，边缘比较模糊。

■ 地面较远的情况

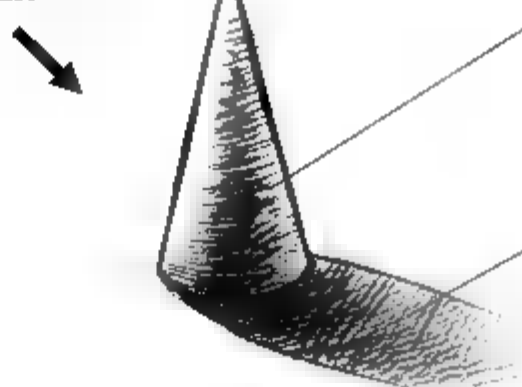
光源



物体离地面较近的时候，投影色调较深，与物体本身的形状接近，并且边缘清晰。

■ 地面较近的情况

光源



■ 阴和影

阴就是光线照射物体时，物体本身的暗部，这些出现在物体本体上。

影就是光线照射物体时，物体在另一个物体的面上产生的影子，这些影子出现在物体之外。

绘画中的阴影由阴和影构成。搞清楚阴影的区别和联系，能帮助我们画好物体的质感。



影子的方向

影子的位置由光源的位置决定，影子延伸方向的相反方向，一定有光源存在。

● 1.2 人物的光影

人物的光影比较复杂,由于人体表面的骨骼肌肉起伏不一,在绘画时需要根据实际的轮廓来确定阴影的形状。掌握好人物的光影,对表现人物的立体感非常有用。

人物头部的阴影



面部的轮廓

面部的凹凸位置固定,根据光源与颜色的相对位置不同,脸部产生的阴影位置也不同。



顺光产生的阴影

主要在头发和下巴下面产生阴影。



侧光产生的阴影

在一侧脸部产生阴影,注意露出凸起的颧骨。



侧逆光产生的阴影

侧后方照射来的光照亮一侧脸部,带出脸的立体感。



逆光产生的阴影

光从正后方照射,只能看到头部边缘的轮廓光。

额头形成坡度较小的梯形。



鼻子是面部凸起最明显的部位。两侧颧骨也高高凸起。

脸部的凸起部位



细碎的刘海带来锯齿形的阴影,和脸部的灰调连接在一起。



露出额头的发型,能看到头发投射在额头的影子,影子和脸部的灰调不相连。

发型对角色面部阴影的影响



可以将头发和脸看作两个不同的物体,刘海在额头上的阴影形状会随着刘海形状的改变而改变。

脖子上会因被下巴遮挡而产生的阴影。



胸部下方会有较多的阴影。

小腿上会有被大腿遮挡产生的阴影。

由于手臂的遮挡，腋下会有一些阴影。

小腹上也会有阴影，体现出其立体感。

身体正面阴影的主要部位

正侧面时下巴下方依然有少量阴影。



正侧面时胸部的阴影比正面时少一些。

正侧面时膝盖下方会有一些阴影。

身体正侧面阴影的主要部位

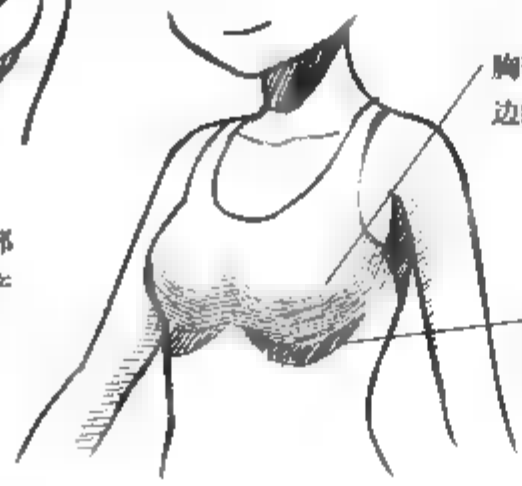
当角色穿上较宽松的服装时，身体的主要阴影是由服装遮



服装对阴影的影响



斜线部分为胸部在腋下肋骨处产生的影子。



胸部产生的阴影边缘模糊。

胸部产生的影子边缘清晰。

胸部的阴影

胸部的阴影连成一片，仔细划分的话可以分为较浅的阴和较深的影两个部分，画出这两个部分的阴影有利于立体感的表现。



从侧面看，整个小腿被大腿挡住了，产生阴影。

正面时通过阴影表现腿的弯曲。

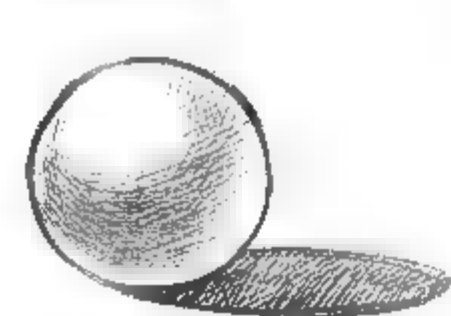
腿部内侧的阴影

腿部弯曲后，在整个小腿的前侧产生阴影。

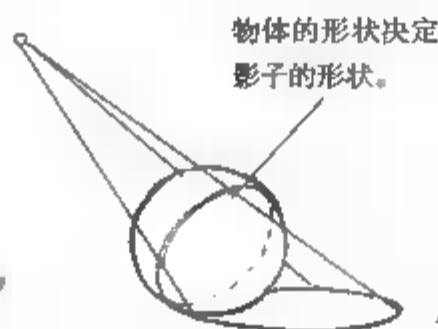
1.3 物品的光影

在漫画中有很多需要表现物品质感的场合，掌握正解的光影绘制方法，能更好地表现出物品的质感，从而使画面更加赏心悦目。

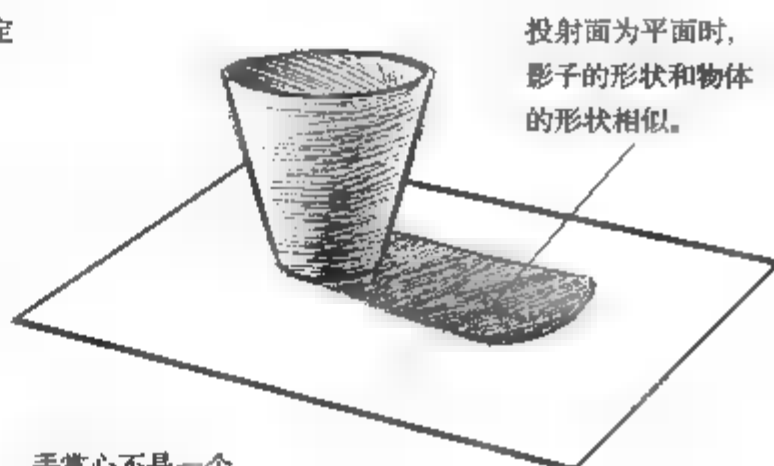
物体形状对影子形状的影响



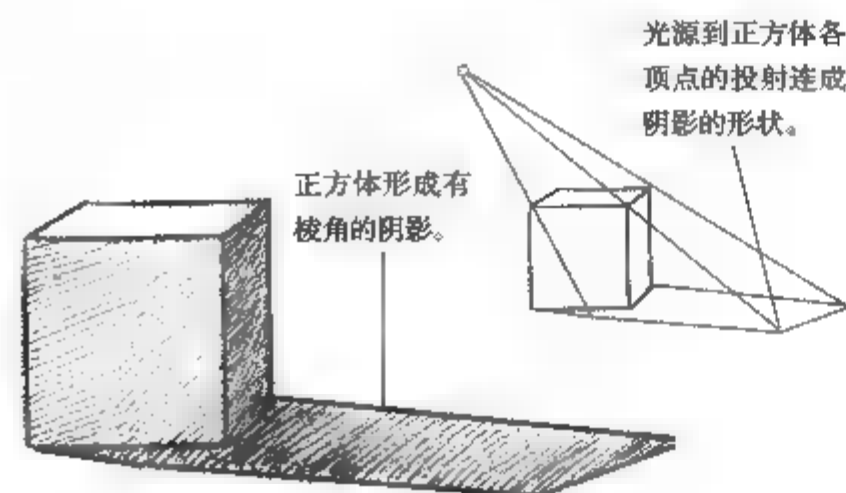
球体形成椭圆形的阴影。



物体的形状决定影子的形状。



投射面为平面时，影子的形状和物体的形状相似。



正方体形成有棱角的阴影。

光源到正方体各顶点的投射连成阴影的形状。



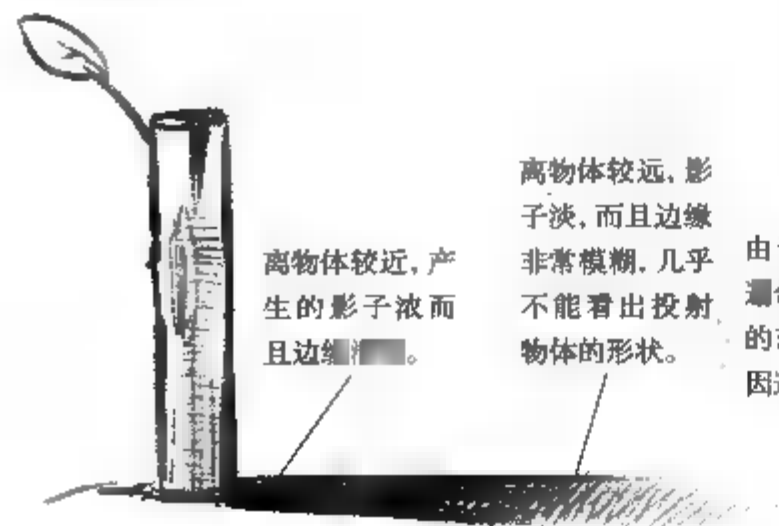
手掌心不是一个平整的平面，影子的形状会随着手掌的凹凸轮廓发生改变。

物品影子图形状

当光投射到有透视的平面上时，投影面上的影子形状是物体真实形状的变形。

投射面对物体影子形状的影响

投射面对物体影子的形状也有很大的影响，当投射面本身有形状上的变化时，物品的影子形状也会随之产生变化。



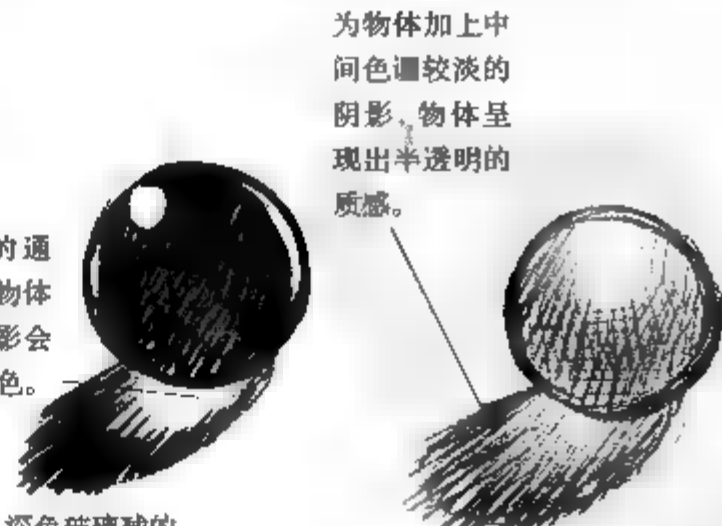
离物体较近，产生的影子浓而且边缘清晰。

离物体较远，影子淡，而且边缘非常模糊，几乎不能看出投射物体的形状。

由于玻璃的透明性，接近物体的部分，阴影会因透光呈白色。

距离对影子影响

同一个影子也会有不同的浓淡变化，当影子离物体较近的时候往往颜色较浓，而且边缘清晰，距离较远时则相反。



深色玻璃球的影子色调较浓。

为物体加上中间色调较淡的阴影，物体呈现出半透明的质感。

特殊物体的阴影

当物体本身是半透明或透明材质时，阴影的色调会发生改变，通过阴影能更好地衬托出物体本身的质感。



表面没有凹凸的圆柱体, 影子的轮廓边缘是一条光滑的曲线。

同一个物体在人体上产生的影子, 轮廓边缘凹凸不平, 沿着皮肤表面的起伏发生变化。



影子较多的腿看起来在影子较少腿的后面。

物品的影子轮廓

当物品与人体相结合的时候, 首先需要考虑物品投射在人体上的影子形状, 画出正确的影子边缘形状, 才能表现出人体表面的凹凸感。

影子产生空间感

根据人体与裙子的距离不同, 影子的形状也会发生改变, 这种改变带来了空间感。



褶皱较紧的部分是由于相互折叠形成的, 这种褶皱形成较为明显的阴影轮廓。

当褶皱处于较为松弛的状态时, 形成模糊的阴影轮廓, 颜色也较浅。



脸部的阴影比较少, 色调整体较亮。

下巴下部的阴影也会相对减淡一些。

褶皱的光影表现



没有物体束缚布料, 形成松散的褶皱。



有物体束缚布料, 形成相互折叠的褶皱, 产生较深的阴影。

丝绸材质对人体光影的影响

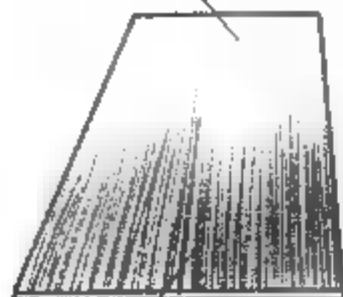
丝绸的反光比较强烈, 这对人物光影也有一定的影响, 当人身着丝绸服装的时候, 由于反射, 脸部的阴影会变得比较淡。

● 1.4 场景的光影

场景的光影表现在漫画中也非常重要，一个只有轮廓的场景是起不到烘托气氛的作用的。在绘制场景的光影时，我们可以将宏观的场景想象为微观的物体，用物体化的方式来分析场景的光影。

光源在场景中的位置

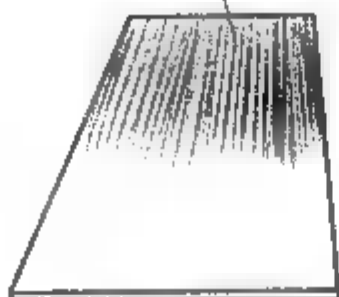
将场景的地面想象成黑色的木板，在脑海里建立场景的模型。离视线较远的一端较白，表明光线较为明亮。



■ 视线较近的一端色调较黑，表现较暗。

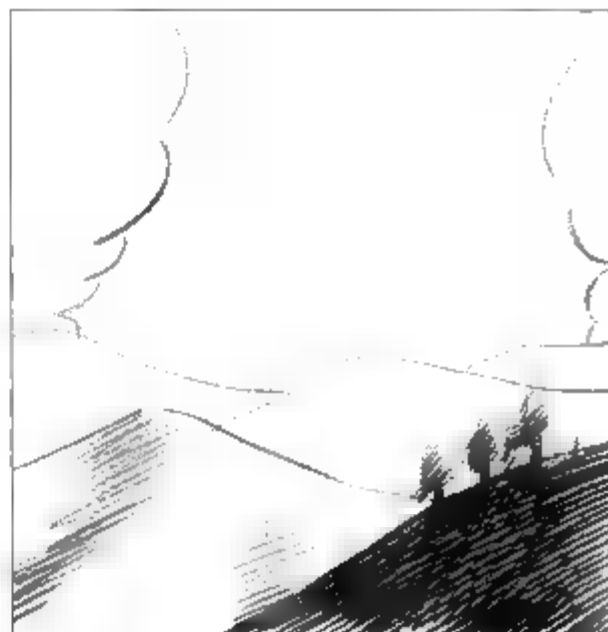
光源在远处的时候

离视线较远处色调较深情况的在漫画场景中比较少见，常用于黑夜中的色调表现。光源位于离视线较近的位置，在远处形成较深的色调。



离视线较近的一端色调较白，表现较亮。

光源在近处的时候

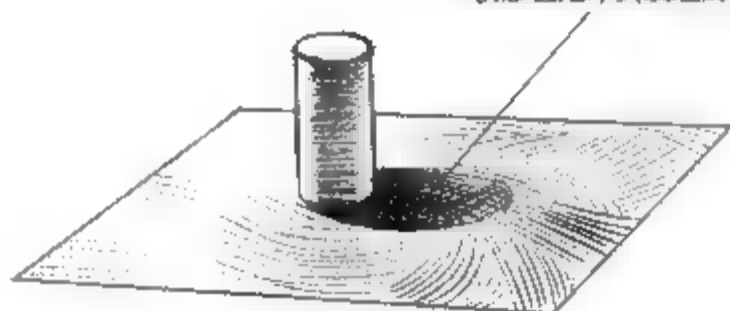


光在场景中的远近效果

通常可以通过色调的明暗来表现场景的层次感，

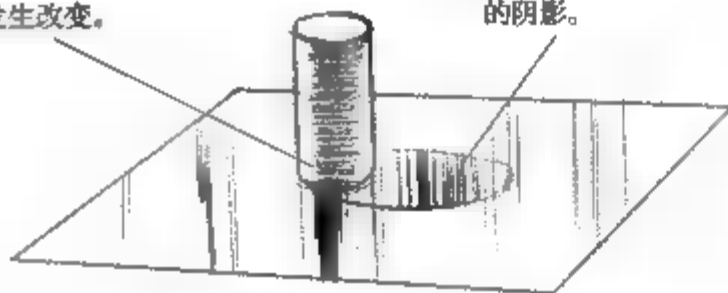
■ 近的部分颜色较深，较远的部分颜色较浅。

木质材料的地板产生的阴影也是木头纹理的。



改变为冰质地面，阴影的绘制方法也会发生改变。

用竖线表示冰面的阴影。



地面材质对影子的影响

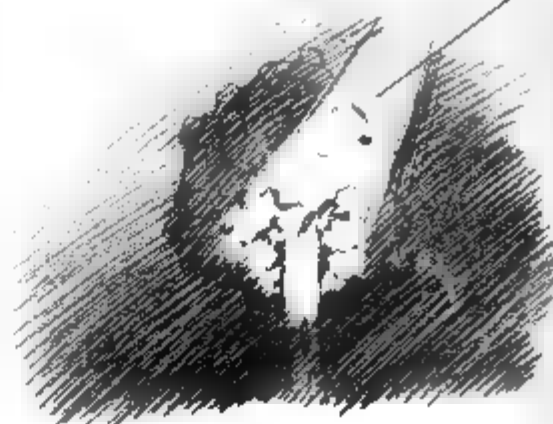
不同的地面材质对场景中物体的阴影有不同影响，通过影子的质感，我们能表现出地面的不同质感。

泛光使场景形成自然而中性的光影效果。



泛光的效果

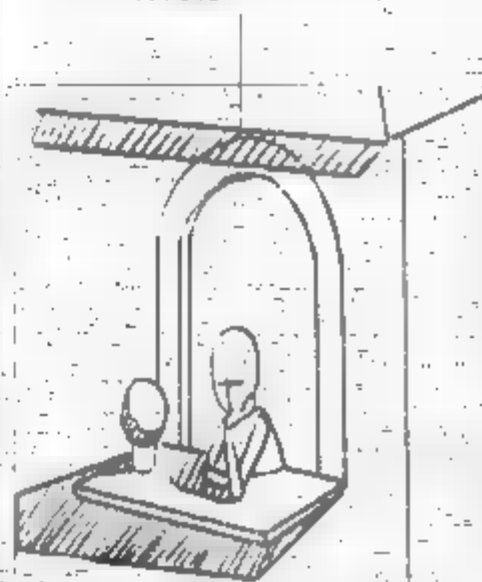
■ 光会使场景形成强烈的光影效果，明暗对比非常明显。



聚光的效果

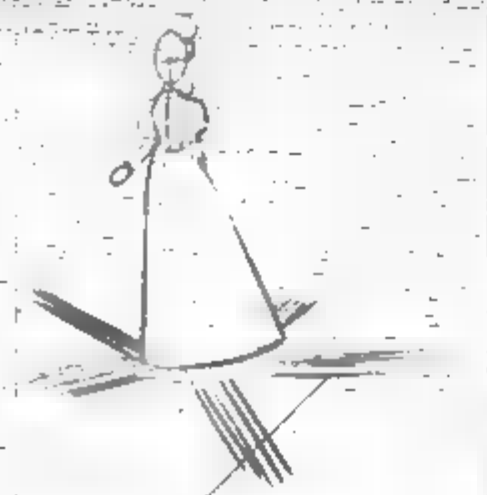


光源从单一方向
照向角色，光影
方向统一



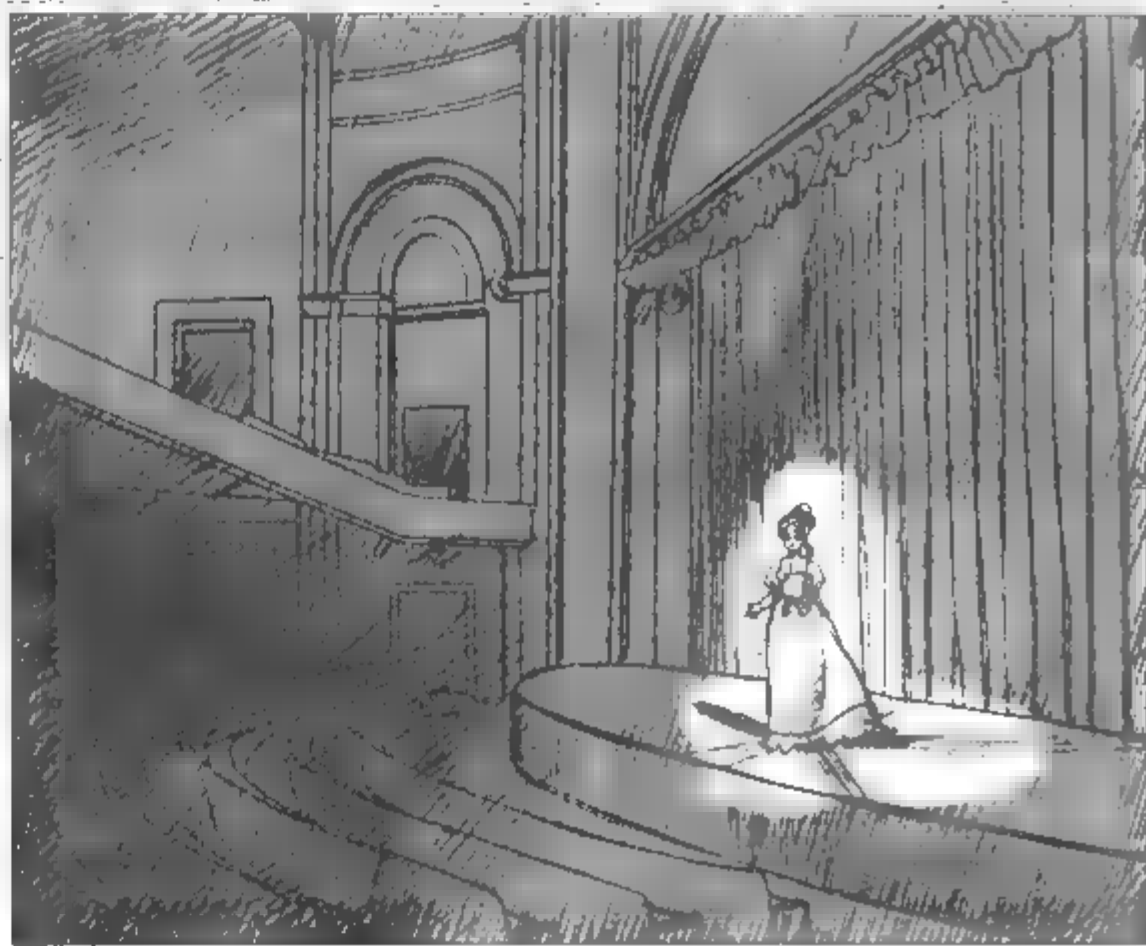
单一的光源带来单一的影子，影子形状不同但是方向一定是相同的

单一光源的场景



多重光源照射使角色产生
多个影子，影子之间的色
调也有强弱之分。

在有多多个方向的光源照射的场景，人
物脚底可以画出多个阴影，以此来表
示不同的光源方向。多个光源通常出
现在人造光源的场景中。



多重光源的场景



利用多种手法表现场景的气氛

气氛是场景非常重要的组成部分。我们可以通过使用不同色调、运用不同光影效果，来达到烘托场景气氛的目的。

● 2.1 表现场景气氛

即使是相同的场景，通过改变光影和色调，也能表现出不同的气氛，可以说气氛就是由光影和色调来决定的。



场景的轮廓

在没有加入表现场景气氛的影调时，画面线条较为平均，不能看出要重点表现的物体。



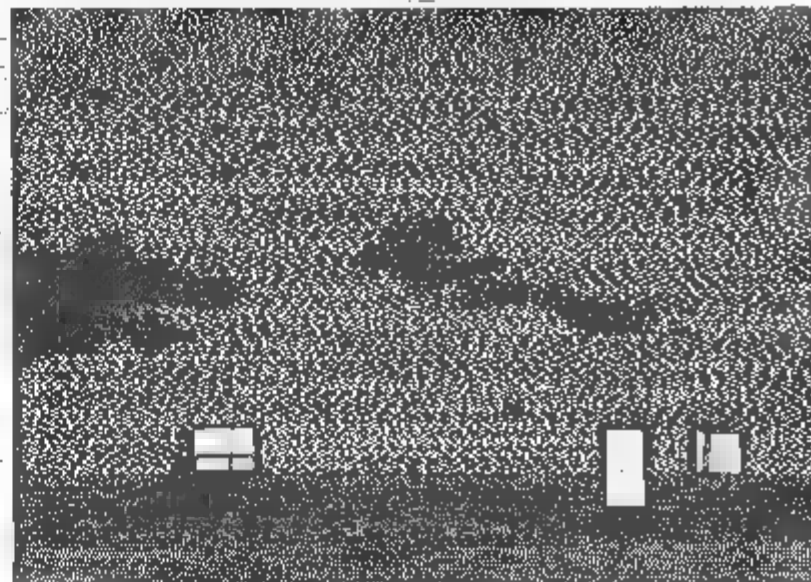
顺光的场景

顺光是最为常见的光照表现，光使房屋的光影发生了变化，能看出房屋处于阳光照射之下，气氛非常明快。



逆光的场景

逆光通常出现在黄昏时，为了表现暮色，可以将房屋的色调整体加深，强调对比突出天空的亮度，气氛比较沉闷。



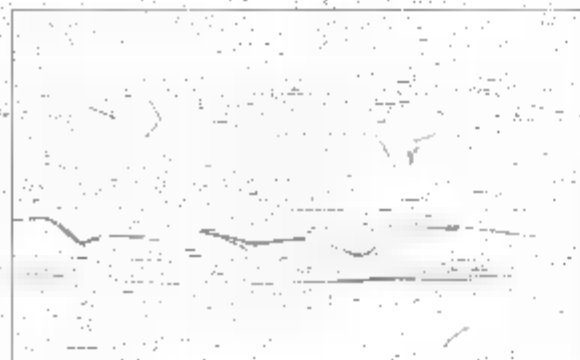
夜景

表现黑夜的时候，可以将背景完全涂成黑色，房屋的灯光成为表现气氛的主体，可以添加一些繁星来装饰画面，气氛冷暗中透着温馨。

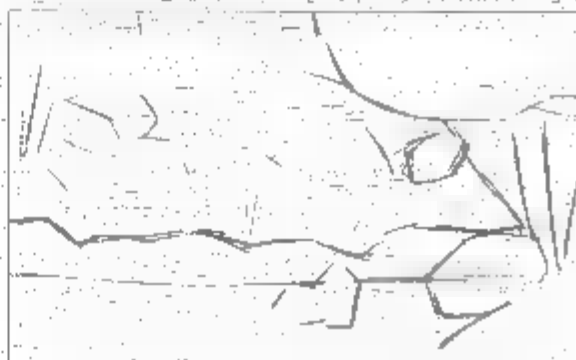
● 2.2 明快氛围的山野

为了表现出山野的明快气氛，可以设计为春天的场景，并适当提升色调，画出阳光照射的感觉，提升画面的整体明快度。下面我们一起来学习一下如何表现明快氛围的山野吧！

用铅笔绘制草图样稿



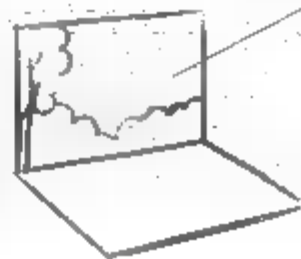
①在脑海里构思好大概的场景，用较硬的铅笔先画出层次线。



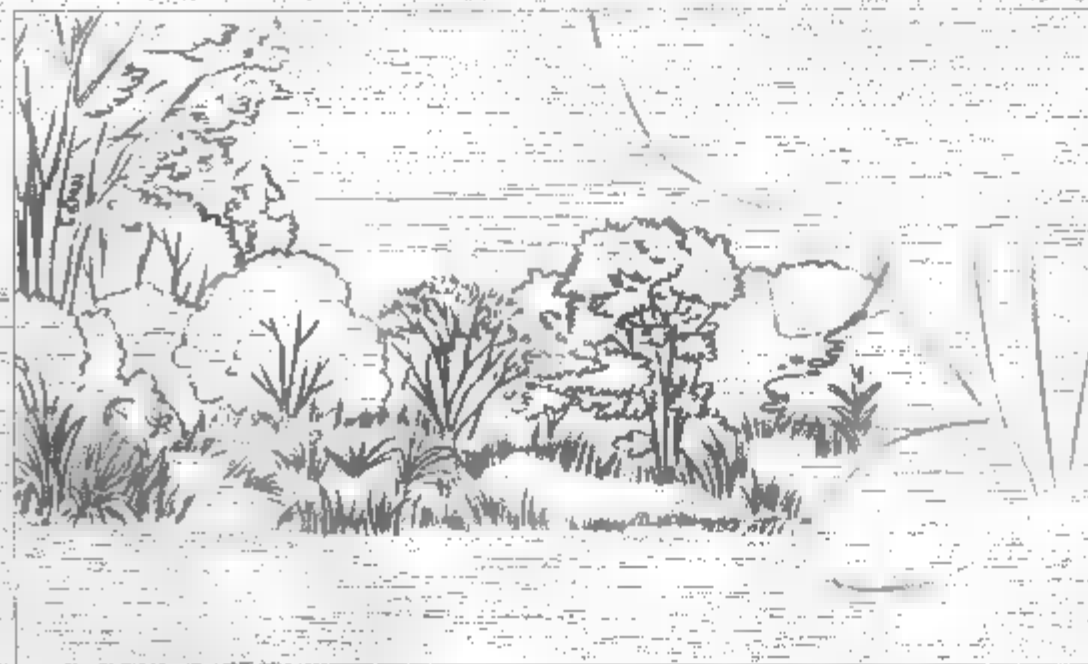
②在层次线的基础上画出树干，用几何形状表现树木，并确定小动物的位置。



远景的树木处于
竖直状态。



③从远景开始画树木，这时要在脑海里建立“远景是竖立起来的面”的概念。



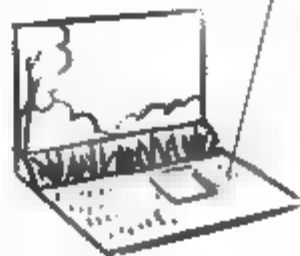
中景能起到较好
的过渡作用。



④一边清理初稿线条，一边勾画出中景。中景是较高的草地，在画面中起从远到近的过渡衔接作用。



前景处于水平面状态，要区别于远景的竖直状态，能带出空间感。



⑤画出近景的草地，注意这个草地是处于水平的面上的，可以用较短的草来表现其空间感。

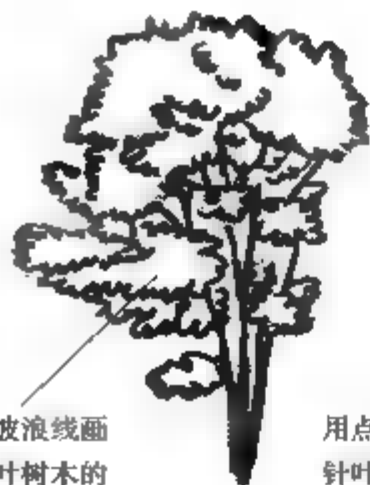


前景要立体地建立在水平面上，制造更多层次感。



最后画出近景中的树木，这些树木是立体长在水平面上的。树木较近，应该画得精细一些。

细节分析



用小波浪线画出小叶树木的质感。



用点笔触画出针叶类树木的质感。



用波浪线画出较大叶片的树木的质感。

不同的树木有不同的画法，我们在绘制树叶的时候不能将每一片叶子都画出来，但是通过改变树叶簇的外轮廓，就能画出不同种类的树木了。



注意马匹和中景、近景之间的前后遮挡关系。

⑦为了给山野添加几分生机，我们可以适当添加一些小动物。画出站立于近景平面上的马匹，并为天空添加上云朵的线条。



为了表现出明快的山野的主题，有固有色的树木不宜过多，以免使整个画面显得沉闷。

■用排线的方式，涂出树木的固有色，注意树木的色调应该有深浅变化，区分树木的同时也能使画面层次更加丰富。



阴影对比可以稍明显一些，能突出较强烈的光照效果。

■用排线的方式画出树木的阴影，使画面看上去像是有光源照射的，这里的铅笔阴影效果只起到确定阴影位置的作用。



阳光的线条可以只在画面的一个角落画出。为了表现阳光的柔和感，只要轻轻擦出一些效果就可以了。

⑩最后用橡皮在一角擦出一些放射状线条，表现阳光照射的光线感，整个铅笔效果图就完成了。

用水笔描线



①在已经完成的铅笔线稿上覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用水笔描摹下来。



②将树林深处的阴影部分颜色涂黑，黑色能衬托出前景的明亮感。



用不同的水笔笔头画出不同质感的树叶。

描绘树叶时选用较粗的工笔尖。

描绘树干时用较细的圆笔尖。

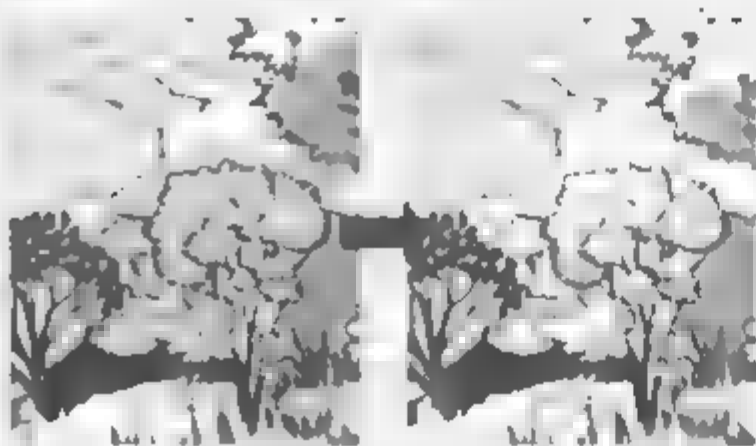
③只需将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果可进一步用网点来表现。

贴贴两点



将画面中的景物
进行归纳整理
用简洁的线条
勾勒出轮廓

① 将画面中的景物进行归纳整理，用简洁的线条勾勒出轮廓。在画面的不同位置，可以添加不同色调的网点或晕染。



② 将画面中的景物进行归纳整理，用简洁的线条勾勒出轮廓。在画面的不同位置，可以添加不同色调的网点或晕染。



③ 将画面中的景物进行归纳整理，用简洁的线条勾勒出轮廓。在画面的不同位置，可以添加不同色调的网点或晕染。

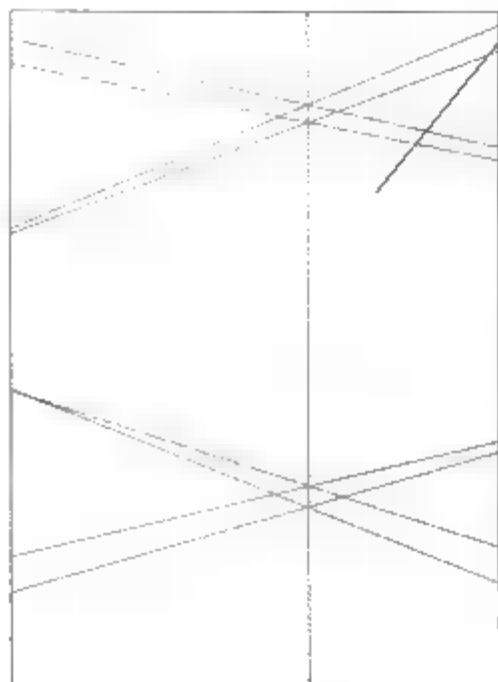


④ 最后在画面中适当地加上一些细节，使画面显得更有生机。整个作品就完成了。

2.3 表现压抑氛围的狭窄小屋

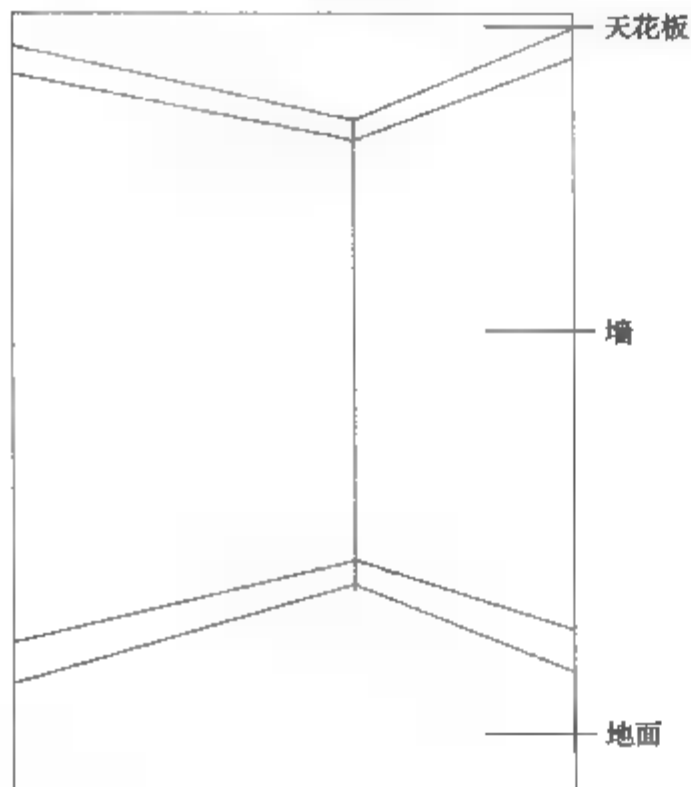
表现压抑氛围的小屋时，除了可以将屋子本身画得非常狭窄以外，还可以采用将整体色调降暗的方法制造出压抑的感觉，加强房间的狭窄感。

素描绘制步骤



选择两点透视绘制房屋内部，可以正常地表现房屋的内部结构，用三点透视会产生类似广角镜头的效果，不适合表现房屋的狭窄感。

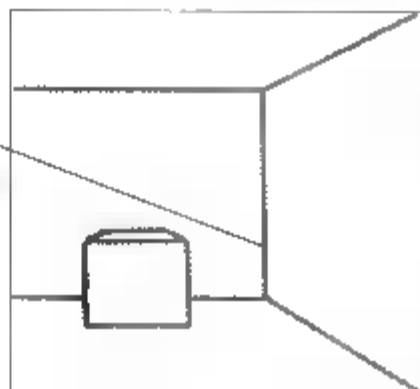
①在脑海里构思好大概的场景，用较硬的铅笔先画出房间的透视线。



②分割出透视线，画出表示房间墙面和地面的线条。

细节分析

墙角显得过于宽敞。

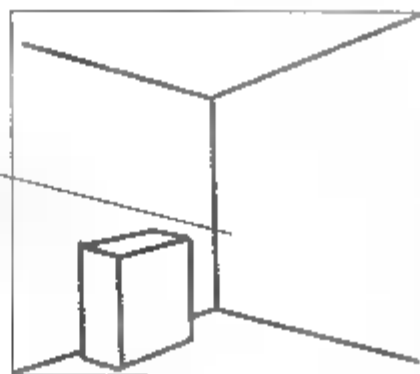


一点透视



一点透视时水平面平行，不能很好地带出画面感。

可以很好地表现拥挤感。

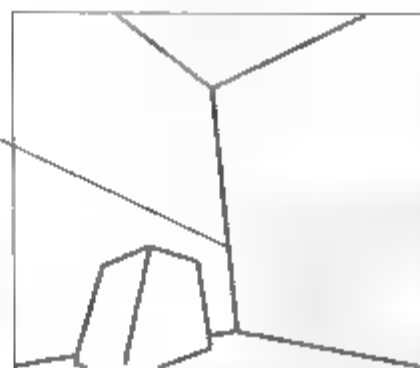


两点透视



两点透视有较好的立体感，又不会导致透视过强。

出现类似广角镜头的效果，使房间显得宽敞。

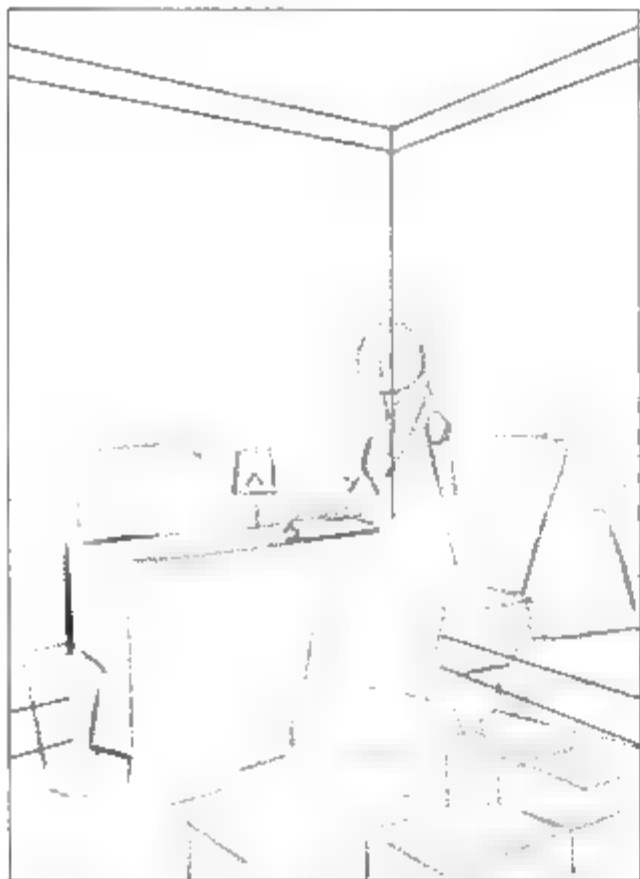


三点透视

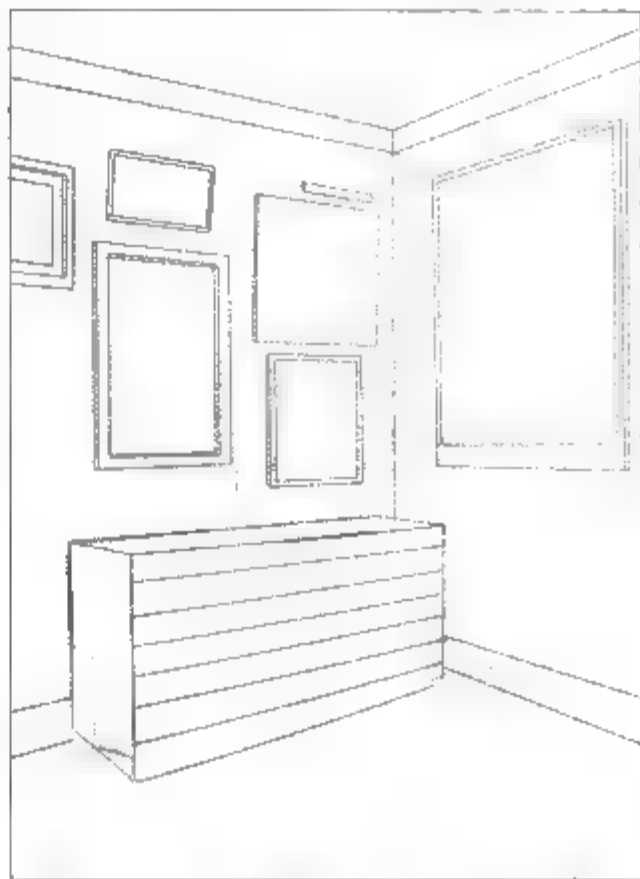


三点透视透视感过于强烈。

通过上面三图可以看出，选用两点透视，可以产生较为立体感的透视效果，又不会使场景拉伸过于强烈，最适合表现房屋的狭窄感。



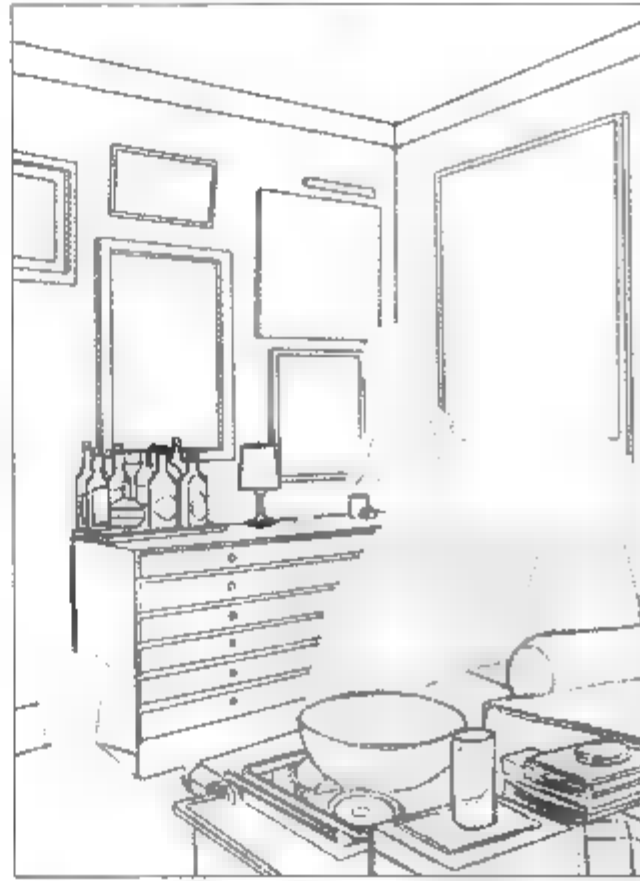
⑤在透视线的基础上用较硬的铅笔画出房间里摆放的东西。注意可以多画一些物体来体现房间的狭小感。



■画出墙上的画框和紧贴墙面的柜子的大体形状。在墙面上增加画框可以增加画面的饱满度。比角色位置高的物体能为房间增添一些压迫感、加重狭窄的感觉。



■画出柜子上的物品细节，增加柜子的可观赏性。同时在柜子上画出一盏制造效果的灯，定为光源位置，打上X符号。在柜子上摆放一些零碎的东西，东西越是零碎杂乱，越能体现整体房间的狭窄。



⑥画出前景部分的细节，可以画出形状不一致的物体，增加杂乱感。前景能缩短画面纵深方向的距离，使角色处于一个更加狭小的空间之中。



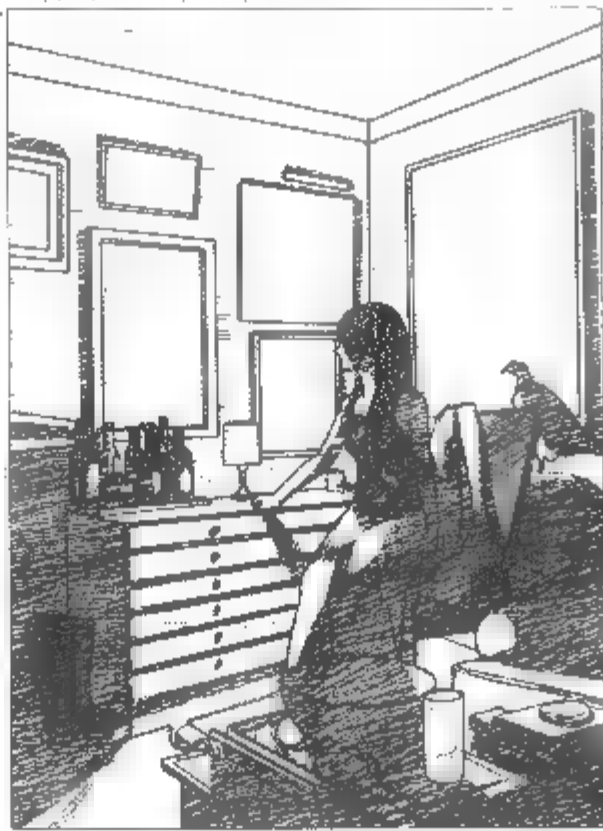
■画出处于前景和后景之间的角色。为了增添一些诡异的气氛，可以不画出角色的脸，用后侧面来表现压抑的氛围。角色的用线可以稍微用力一些，画出比背景深一些的线条，把角色放到主要位置上。



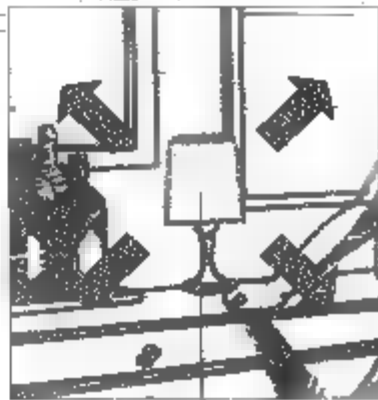
③画出和角色处在相同层次上的杂物，减少角色左右的空间，增加房间的狭窄感。



⑨画出角色的固有色，增加画面的色调。注意可以采用深灰和浅灰两种色调来增加画面气氛。

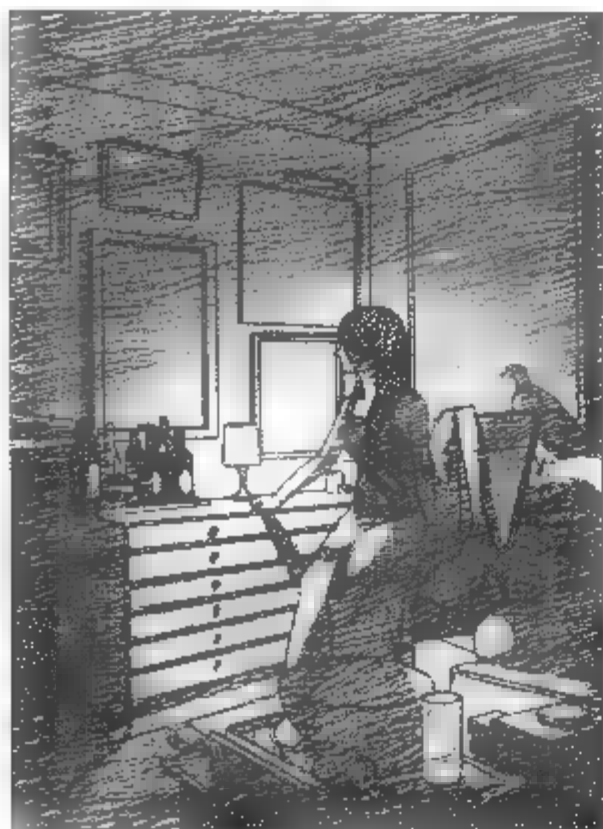


⑩画出整个画面的阴影，由于光源只有画面正中的小台灯，所以光线方向呈放射状。



光源中心

由于光线呈放射状，阴影的方向也应该和光线的放射方向相对应。



在绘画中，光不能直接画出来的，我们只有通过降低周围环境的明亮程度来间接突出光的亮度。

■为画面铺上整体的灰色调子，突出中心灯光的亮度。



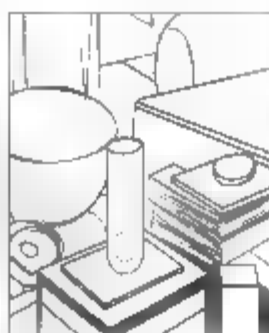
加深画面四角的灰度，将视觉中心集中在灯光部分。

②为了表现压抑的气氛，可以将画面四角的灰度加强，使画面显得更狭窄。

■ 蘸水笔描线



①在已经完成的铅笔线稿上面盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。



■将离光源较远的阴影颜色部分涂黑，这样能对比出前景的明亮感。角色的头发也可以涂成黑色。



③只需将轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果需要用网点来表现。



①为画面有固有色地方铺上平网, 注意根据画面颜色的深浅, 选择不同灰度的网点纸粘贴。



②根据草图定好的阴影走势与方向, 用叠网的方式为画面添加上阴影效果。



先为画面铺一层网点纸。

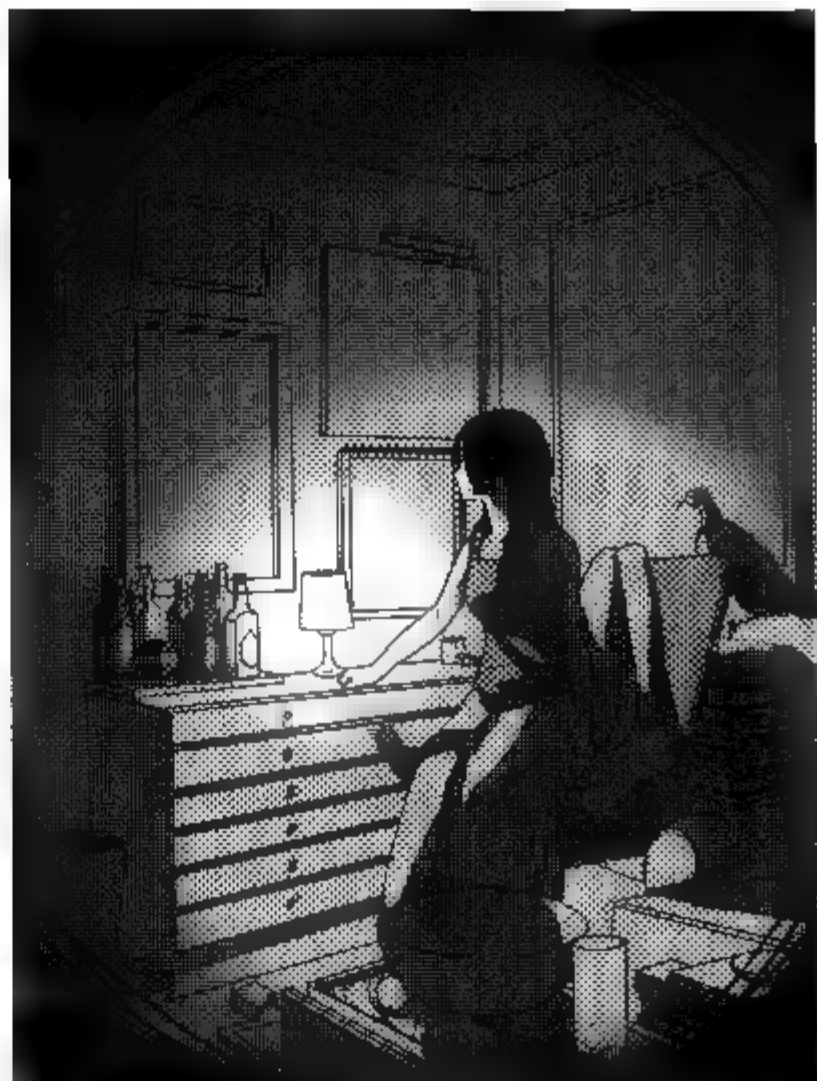


用橡皮减淡光源附近的网点的颜色。



用相同的方法再叠加一层气氛网。

③用橡皮减淡网点颜色并调整叠网的方式, 表现整个房间色调。注意光源周围较亮, 离光源越远色调越深。

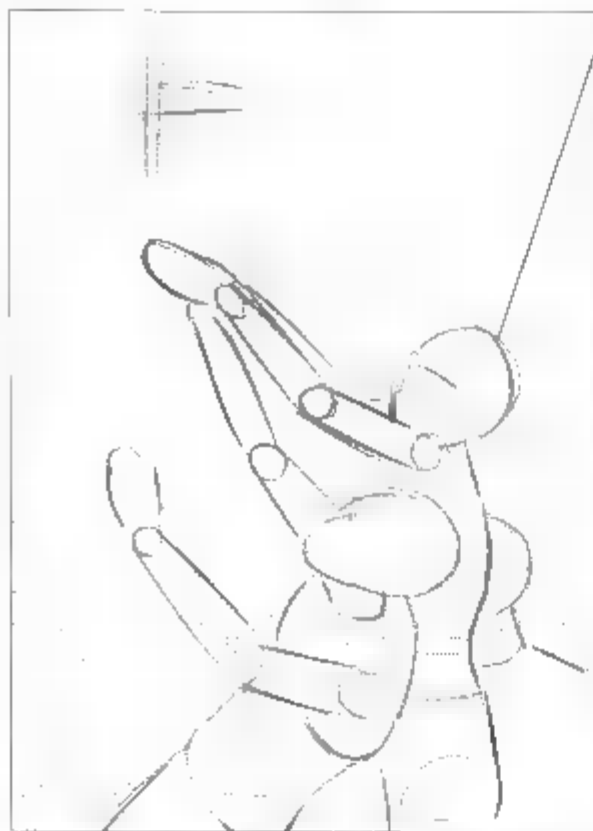


④最后把画面四角部分的网点涂黑, 表现整个房间的压抑气氛。这样压抑氛围的狭窄小屋就完成了。

2.4 紧张氛围的比赛场景

比赛的场景由三部分组成,即比赛的运动员、观看比赛的观众和现场场地。要表现出紧张的氛围,除了演员的神态外,我们还可以利用漫画特有**效果线**。

用铅笔绘制草图样稿



构图方面,选择较远的场景的话不能表现出运动员的表情,比赛的紧张感会减弱。因此可以采用特写的镜头,表现出角色的表情,使画面更有感染力。

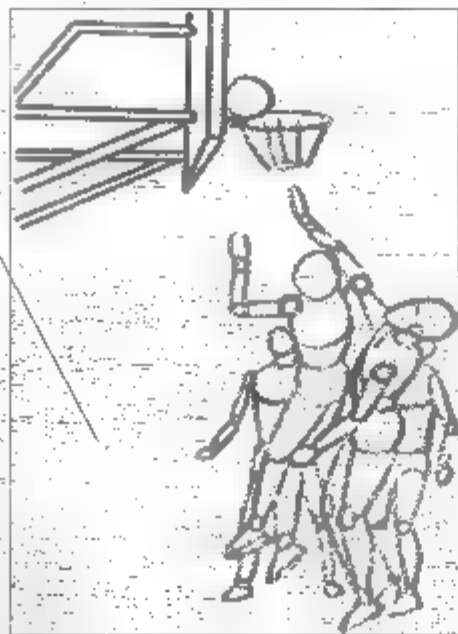


在构思比赛场景的时候,我们需要先确定这是一场什么样的比赛。这里我们选择的是一场篮球赛中的抢球画面。选择短时间内决胜的比赛或长时间比赛中关键的赛点的场景,可以更好地突出紧张的氛围。画出大致人物动态。

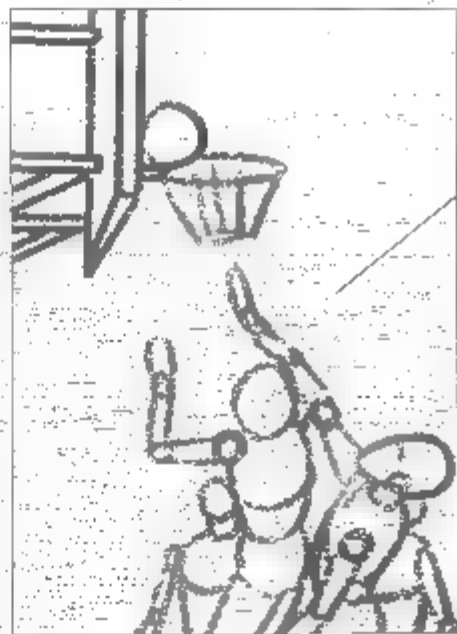
对画面进行修饰,用较硬的铅笔画出草图的轮廓,并画出角色的头发和衣服。

细节分析

较远的场景会使角色集中于画面的一角,这样会使其他部分显得比较空旷。



较近的场景叫做特写,特写能很好地表现出角色的神态,使观众有代入感,能很好地渲染紧张的气氛。





在表现紧张场景时，角色的眼神非常重要，能增加比赛现场的紧张感。

③仔细刻画角色的面部神情，因为表情是否传神关系到整个画面的气氛。



④画出角色的头发，注意由于运动头发会有被风向后吹起的动感。



⑤画出人物的身体和服装部分，注意衣服的褶皱拉伸和肌肉的松紧状态，通过这些细节来体现整体的紧张感。



篮框和篮板的透视线应该一致，保证整个画面不会歪斜。

⑥画出前景中的篮板和篮框，注意篮框和篮板的透视应该一致。然后再画出篮球，并注意篮球和篮框的前后遮挡关系。



⑦可以增加一只从画面外伸入的手臂，表现出抢球的激烈场面。



⑧为了增添比赛现场的气氛，可以用简单的写意手法画出远处的观众，使比赛画面更加完整。



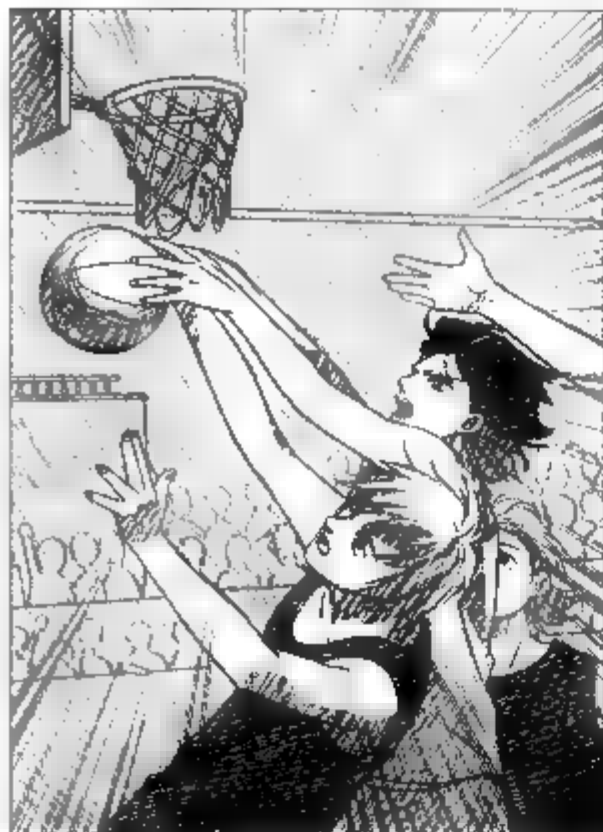
⑨用排线的方式画出角色衣服的固有色。注意由于是两队抢球，服装颜色应该有明显的区分。



⑩画出由于光照产生的阴影。比赛场上通常是较为明亮的顶光，所以光影的方向应该从上到下。视觉中心位置可以只用线条表现，以降低阴影对整体效果的影响。



⑪用排线的方式画出背景阴影。可以用较硬的铅笔排出较淡的色调，让背景色整体较灰，以突出前景中的白色和深灰色色调。



⑫绘制出整个画面的速度线，速度线的中心集中在抢到球的运动员的手部和球上。

细节分析

正确的视觉中心。

错误的速度线使画面视觉中心分散。



速度线能改变视觉方向，所以选用正确位置的速度线非常重要。速度线中心留白的位置会成为整张画面的视觉中心，所以留白处应该和构图的视觉中心重合。

漫画水墨描线



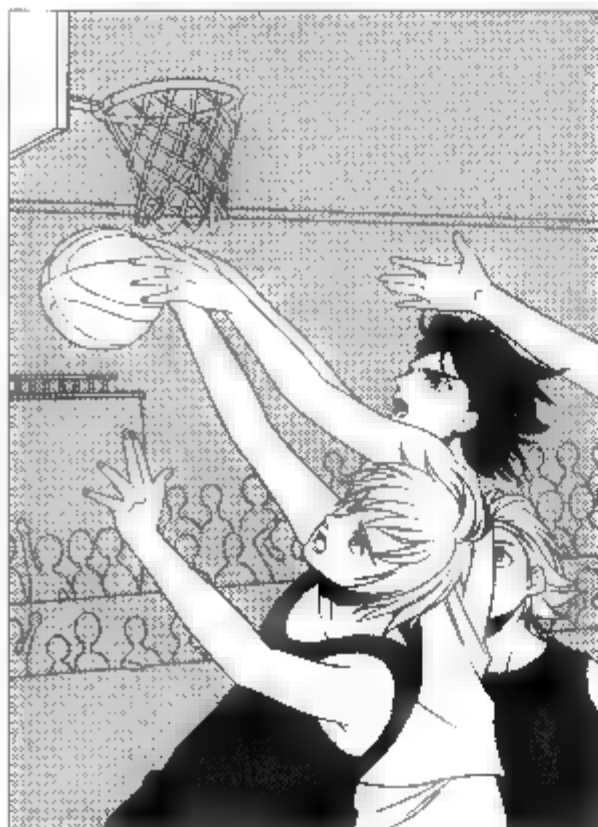
■在已经完成的铅笔线稿上面覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。



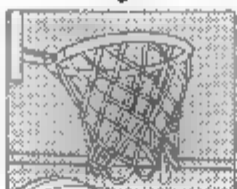
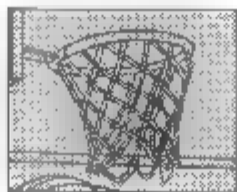
■将瞳孔和张开嘴巴的深色部分涂黑，下巴以下和衣服内侧都可以涂成黑色。



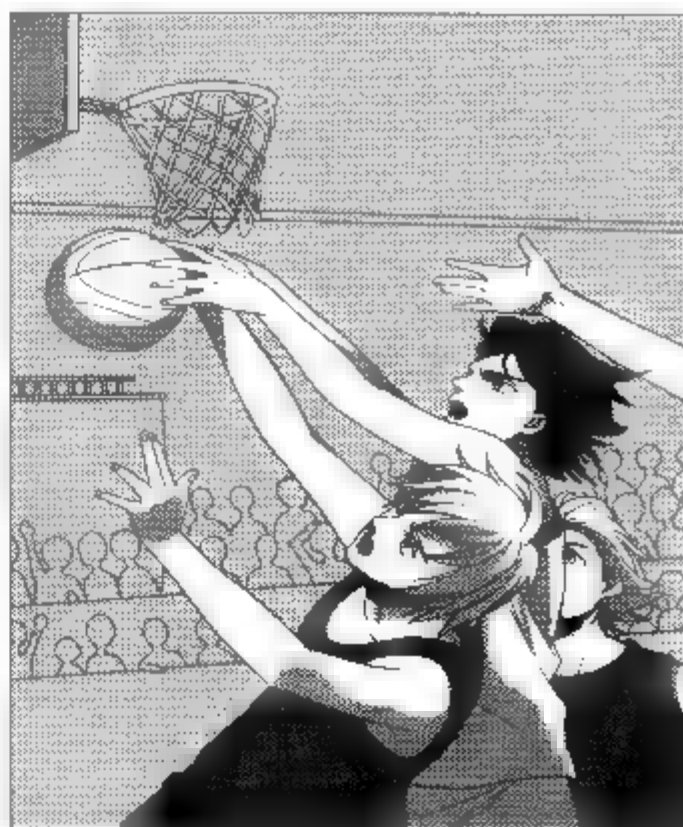
■只需将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果是需要用网点来表现的。



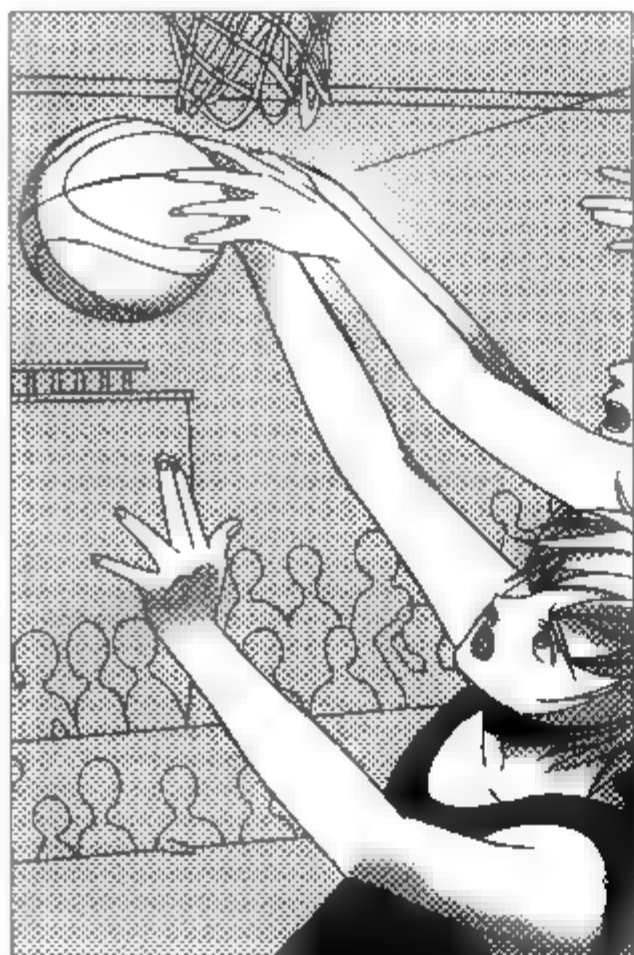
①为画面有固有色地方铺上平网，可以根据画面色调的深浅选择不同灰度的网点纸粘贴。



■根据这种非常细的地方，可以先整体贴网，再用刮网的方式刮出细细的篮网线。

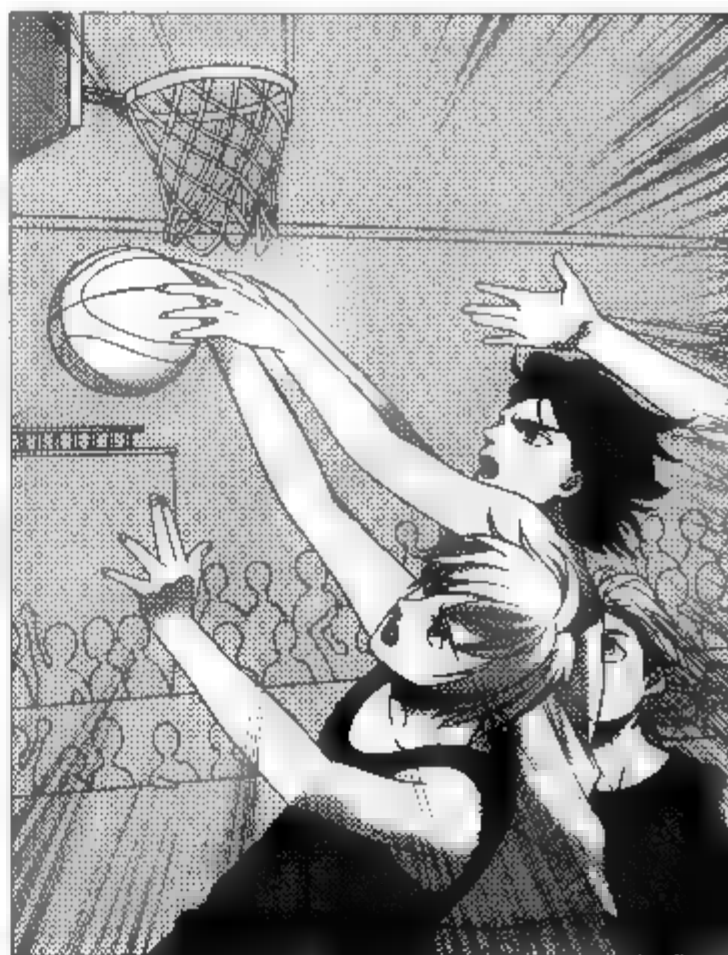


②根据草图定好的阴影走势和方向，用叠网的方式为画面添加上阴影效果。



■可以将手臂与球接触部分周围的色调减淡，突出手指和球■间接触的部位。

■用橡皮减淡角色手臂上阴影边缘的锐利度，突出皮肤的质感。

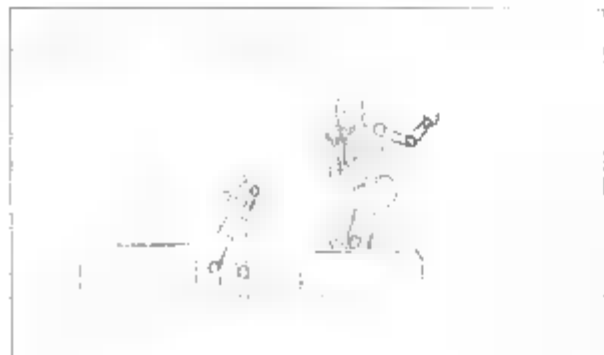


④最后加上速度线，■长表现比赛现场紧张氛围的作品就完成了。

● 2.5 热烈氛围的演唱会

演唱会通常人数较多，氛围热烈，我们可以通过一些特殊的视角画出观众欢呼时举起的手臂来烘托气氛，而将刻画的重点放在舞台上。

用铅笔绘制草图样稿



■构思好场景后，用较硬的铅笔画出演出者和舞台的大概位置。



②画出演出者的大致动态造型，并画出麦克风支架和背景灯架的大概位置。



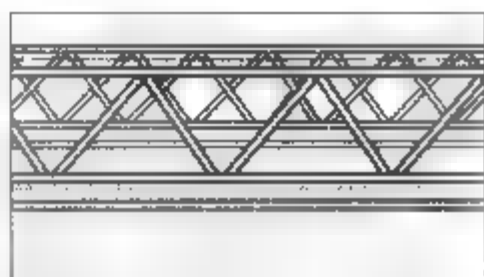
③画出前排观众的手臂。注意在绘制手臂初稿的时候就可以设计出杂乱并且动作各异的手臂，使画面更丰富。

细节分析

就算没有演员，挥动的手臂也能带动整个画面的情绪。

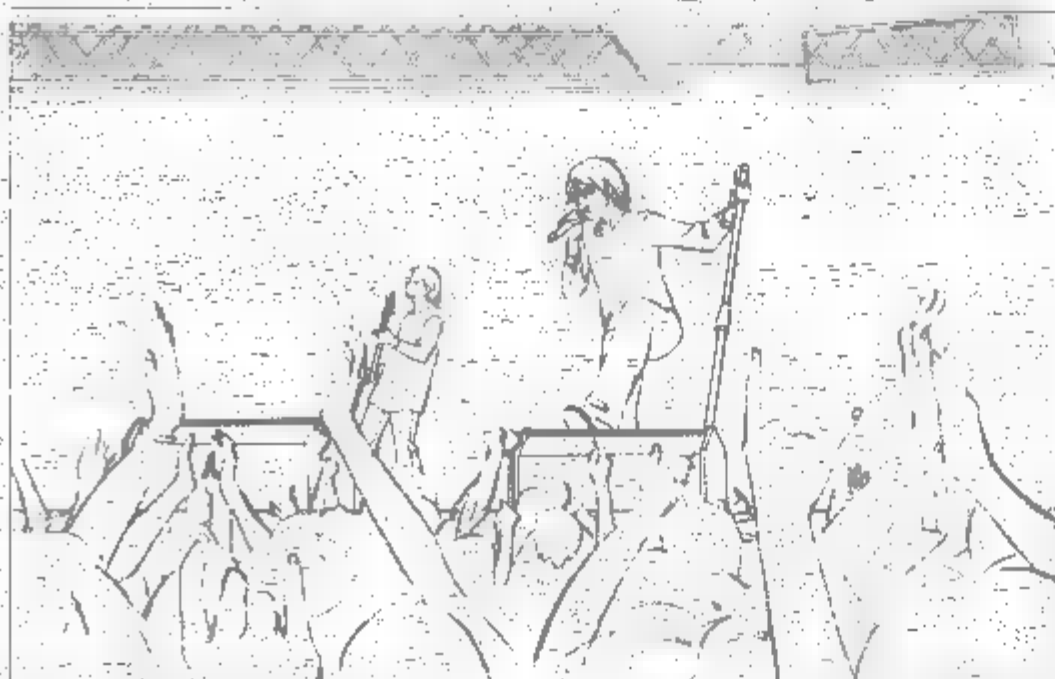


现场的气氛和人数的多寡有密切关系，用前景观众挥舞着的手臂来表现演唱会的热烈程度是个不错的方法。



注意多重灯架交叉时的前后遮挡关系。

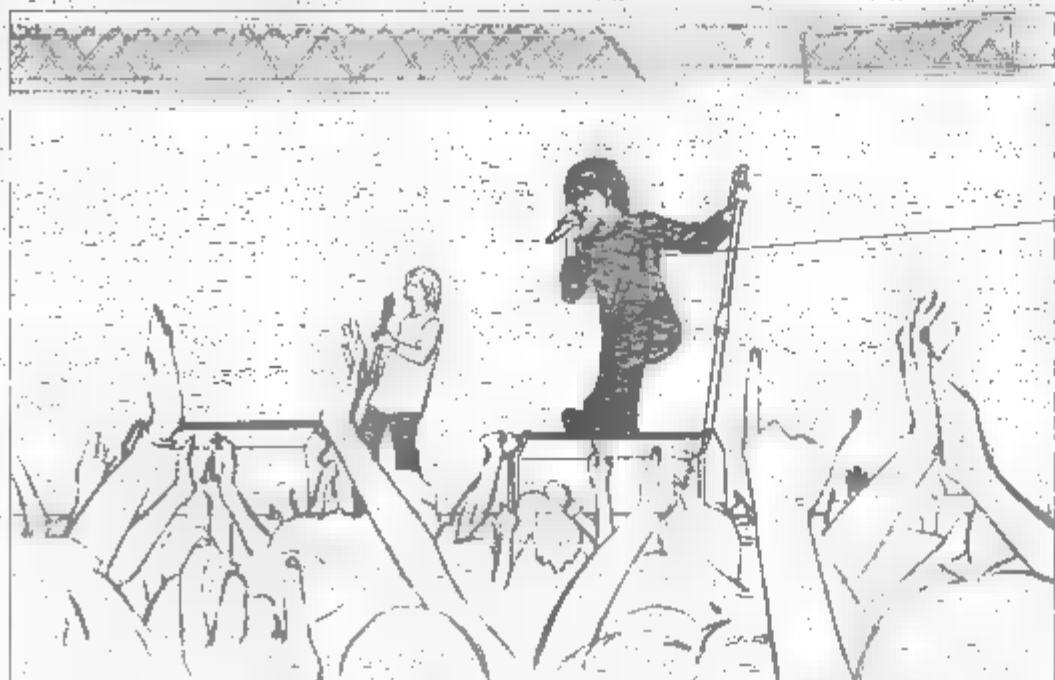
④在初稿定位的基础上，画出角色的线条和背景灯架的线条，注意表现出灯架线条的层次感。



摇滚音乐会常出现的特有手势

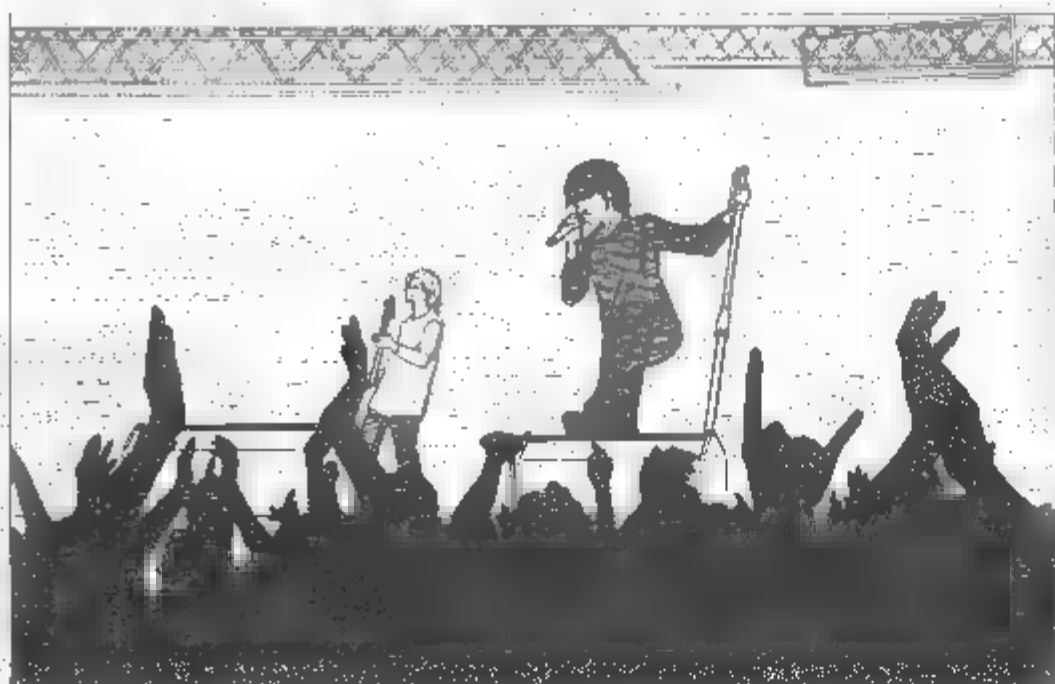
演唱会时,观众由于情绪异常兴奋,做出的手舞姿势非常有特点,平时多收集一些素材是非常必要的。

⑤画出前景的手臂细节,注意要仔细画出手臂的具体形态。



由于还不确定光源,先不用画出角色的阴影。

⑥为角色的衣服涂上固有色,使画面的色调层次更加丰富。

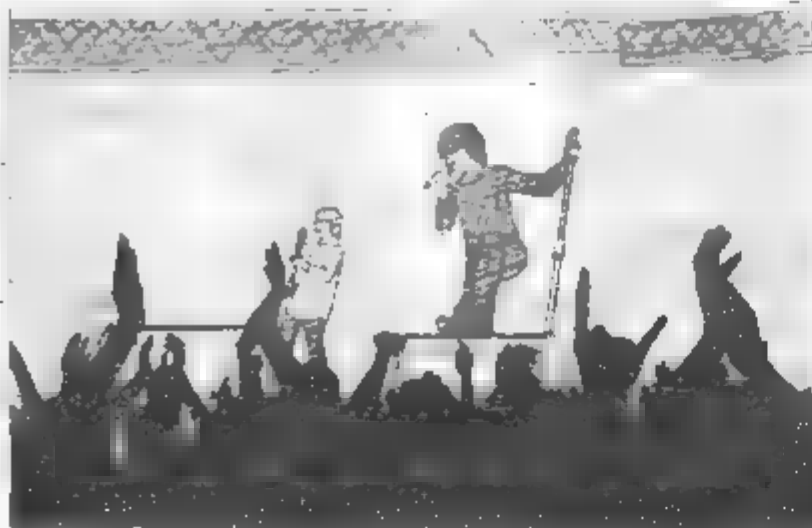


舞台上较浅的固有色。



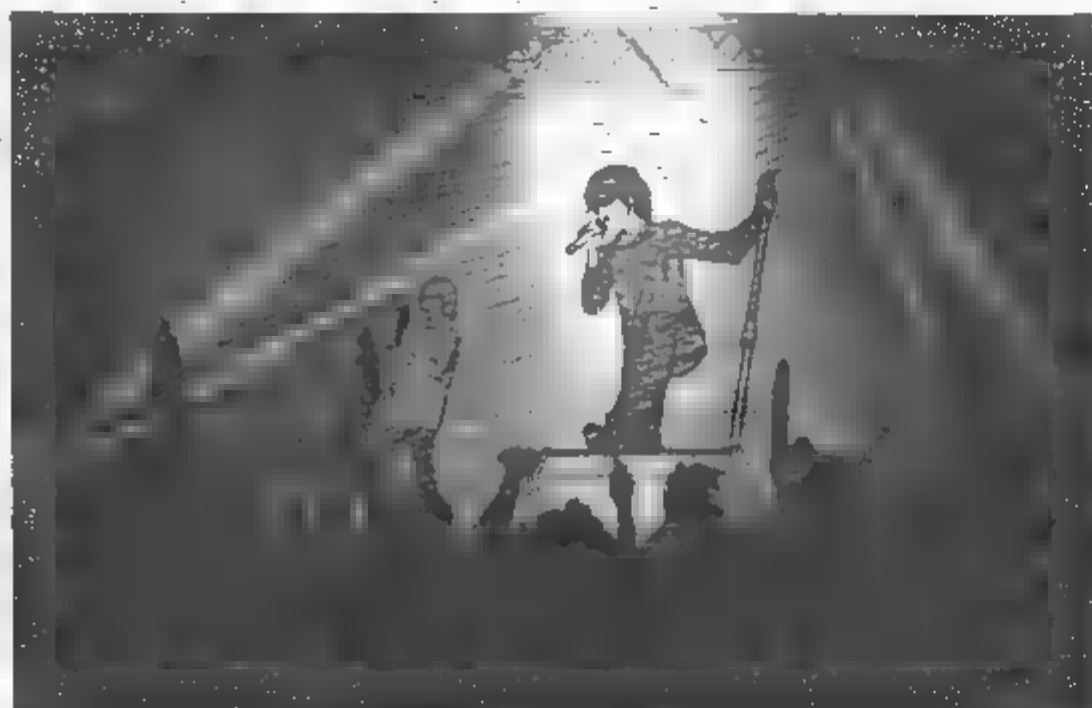
前景中较深的阴影色。

■较暗的前景阴影色能带来纵向距离的拉伸感,为前景涂上深灰色。



①用较硬的铅笔为整个场景铺上一层灰色调，注意这时要确定光源，聚光灯是从主唱的后面直射到主唱背部的，所以主唱周围不用排线。

②加深画面四角的色调，使视觉中心集中在画面中央，并用涂抹的方式使加深的色调显得更加自然。

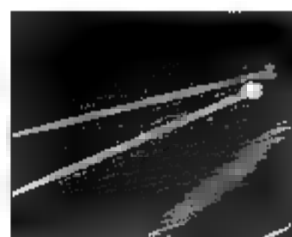


辅助灯光是舞台所特有的，添加这种灯光能增加画面的演出效果。

③以聚光灯为基准，用橡皮从聚光灯附近擦出一些减淡的线条，表现出辅助灯光的效果。

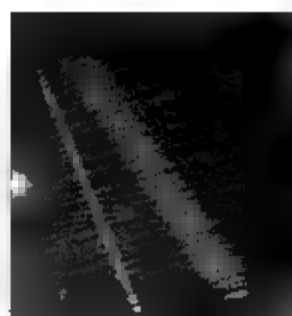


④由于角色处于背光状态，需要为他整个涂上阴影，然后用橡皮减淡角色边缘的轮廓光，使其显得更加立体。

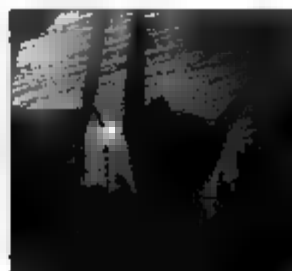


绘制射线的时候，
可以一个圆点对应
一条射线。

⑫可以适当再增加一些辅助光线，丰富画面层次。



远处的彩带可以
小一些，颜色稍微
深一些。



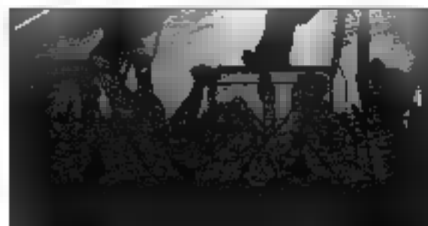
近处的彩带可以用白
色色调，面积也可以
稍微大一些。

⑬最后添加一些方形的彩条，突出绚丽的感觉，使画面氛围显得更加热烈。

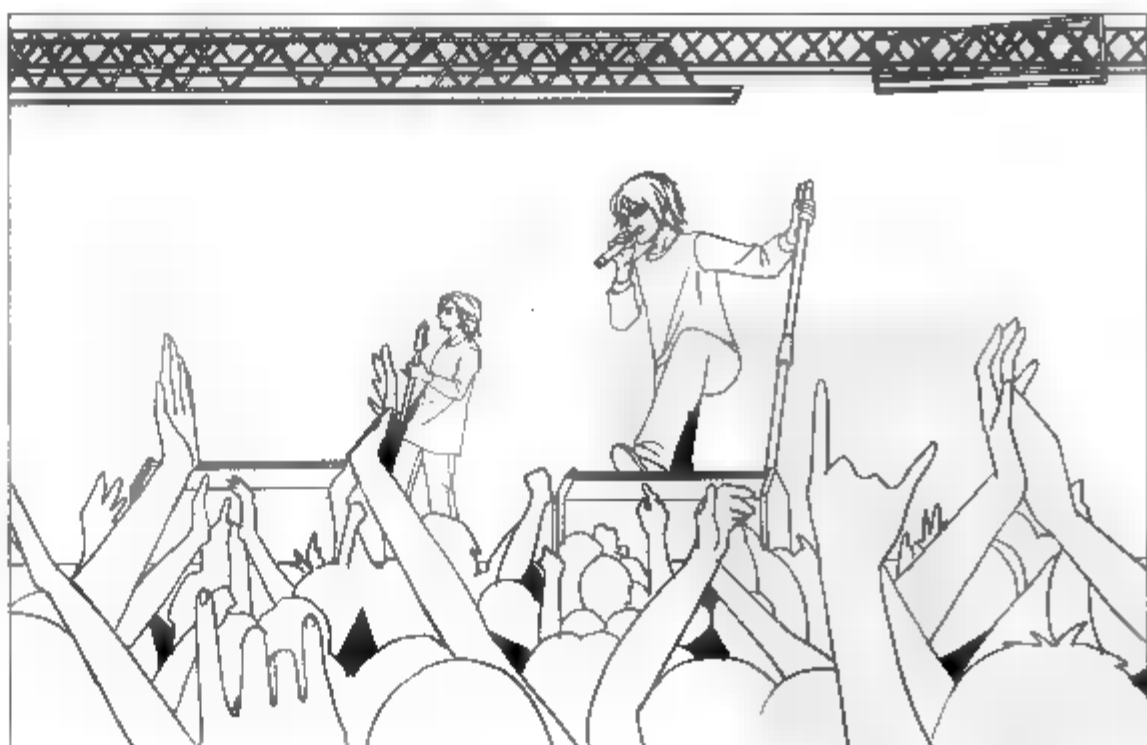
用蘸水笔描线



①盖一层描图纸，利用透写台将
铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。

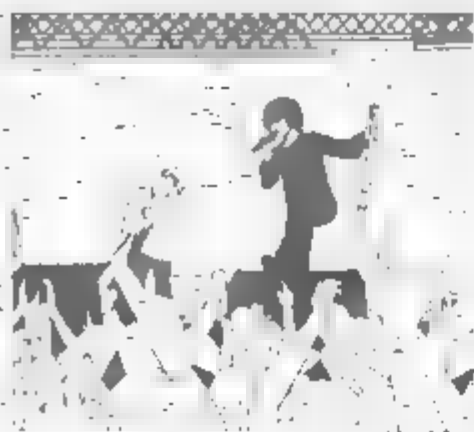


②将观众席上手臂之间的一些缝
隙涂黑。



③只需将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果是需用网点来表现的。

粘贴网点



■根据草图的色调设定，为画面有固有色色的地方铺上网。



■用深色的平网粘贴前景观众的色调。注意网点的色调应该深于主唱台上的固有色色调。



可以不用沿着线稿边缘切割网点，这样能制造出前景模糊的效果，进而把视线焦点引导到舞台上。

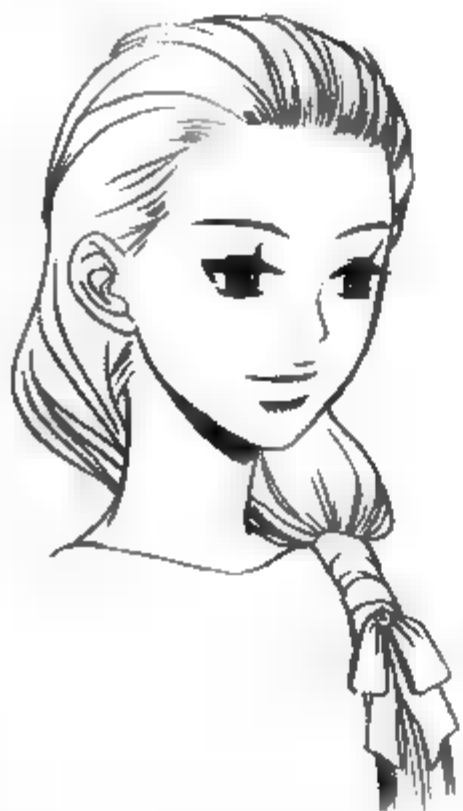
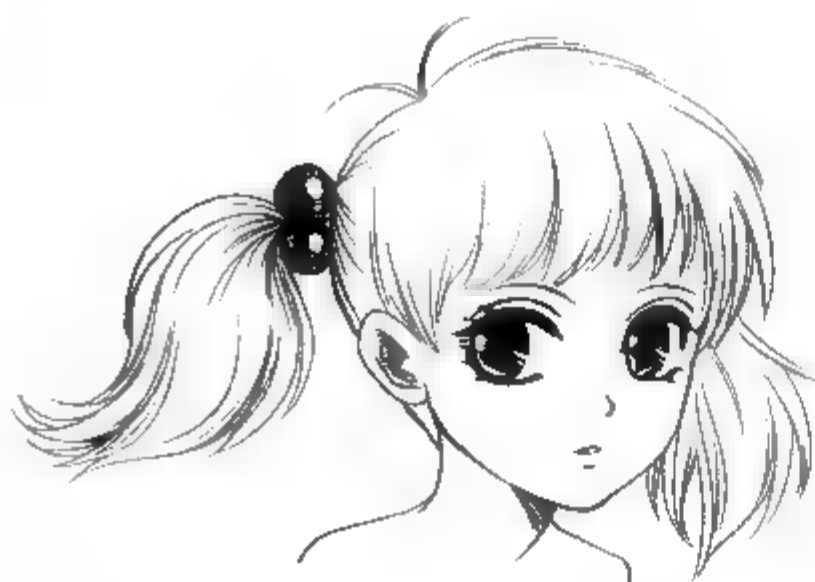


■为背景铺上四角较暗的渐变网，在草图效果的基础上，用橡皮擦和刮网的方式制造出光线的效果。



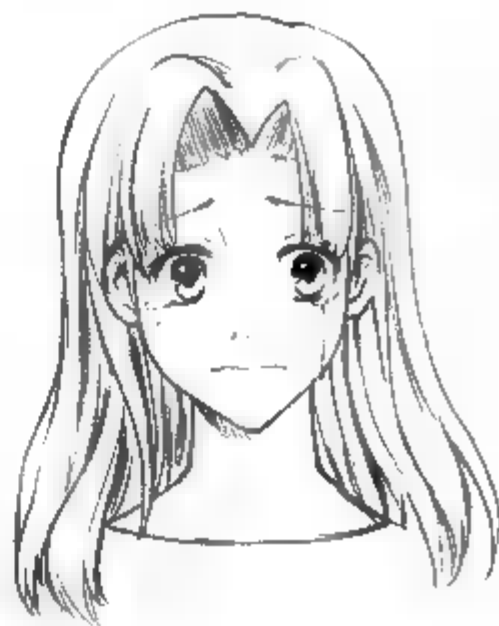
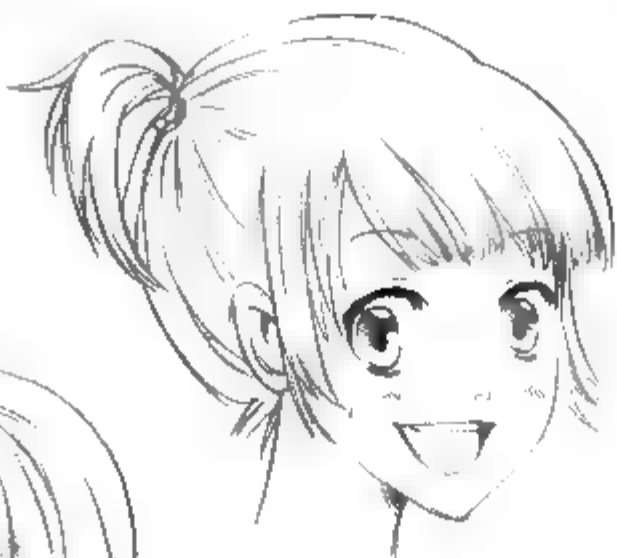
④最后用白色碳料画出彩带的效果，氛围热烈的演唱会的场景就完成了。

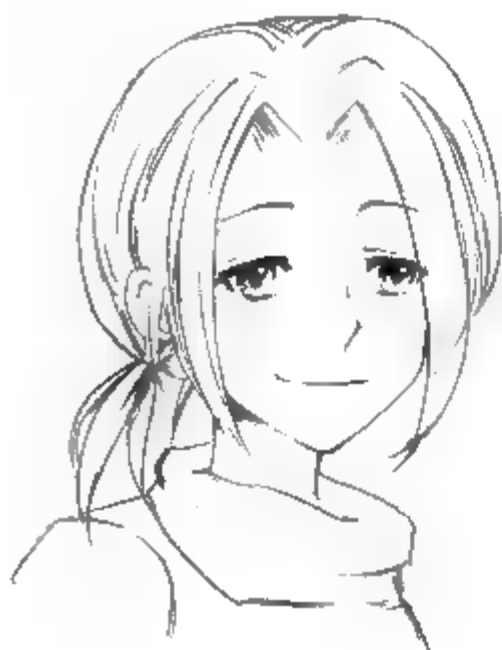
1. 人物头部造型

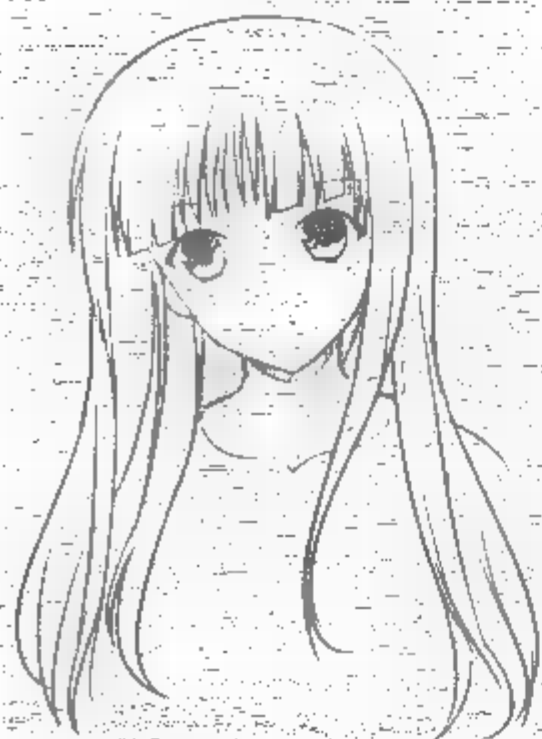












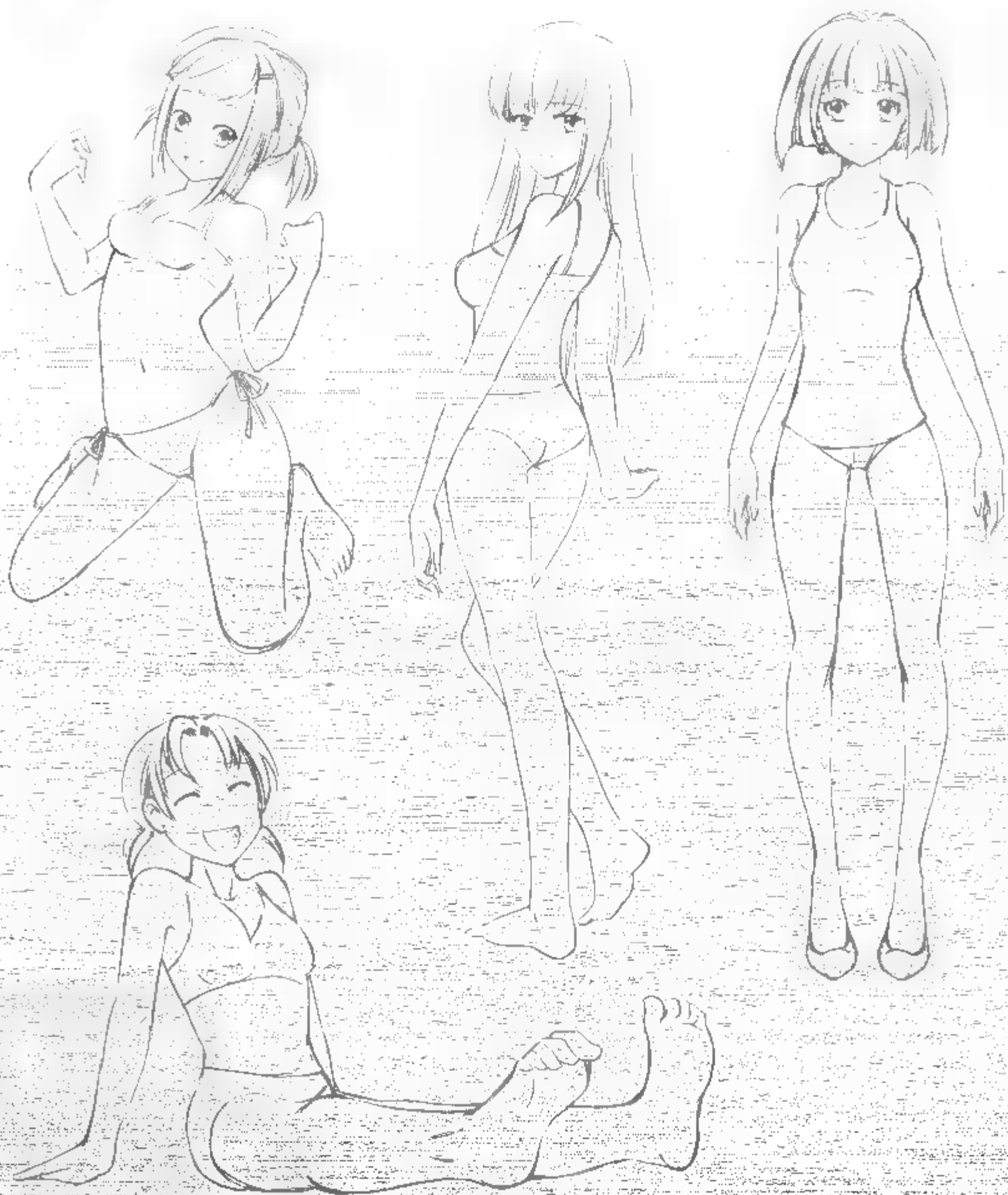






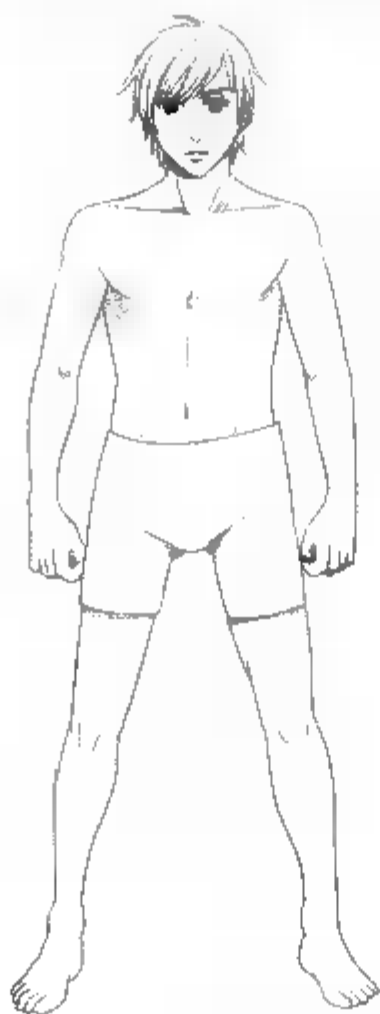
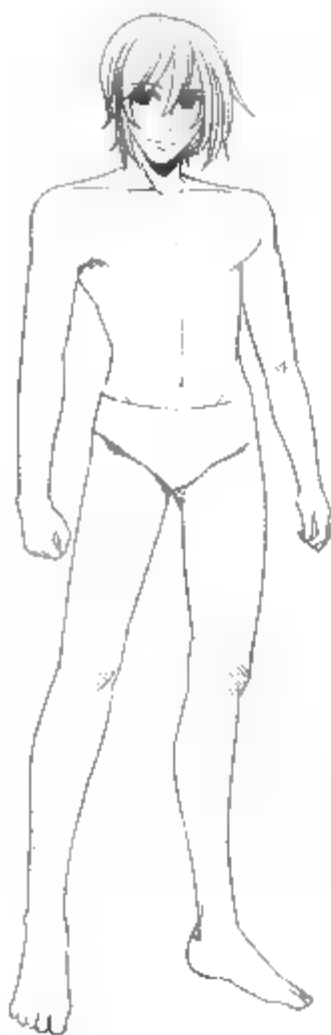
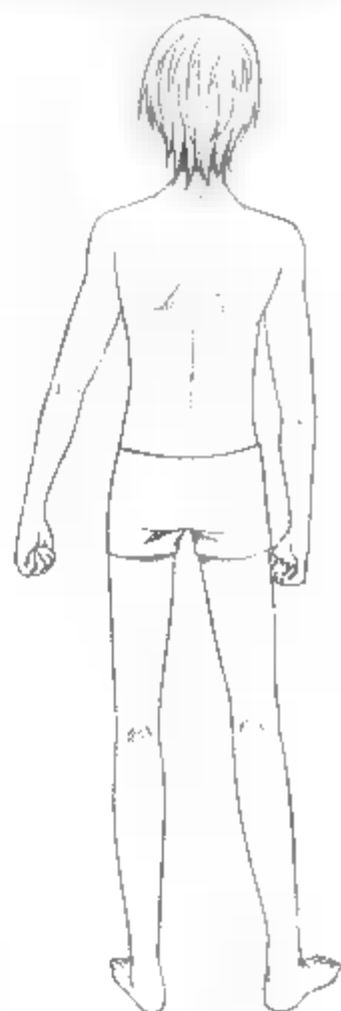
2. 人物全身造型





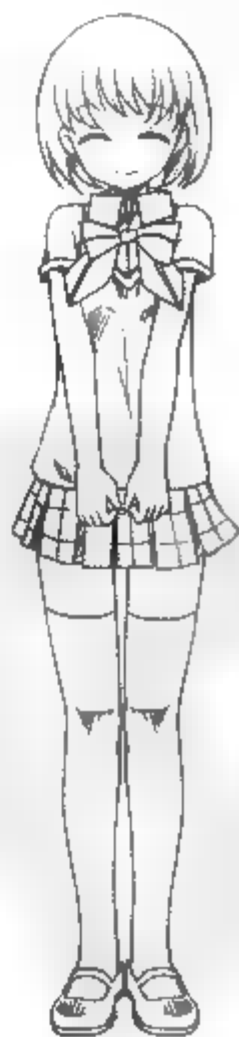




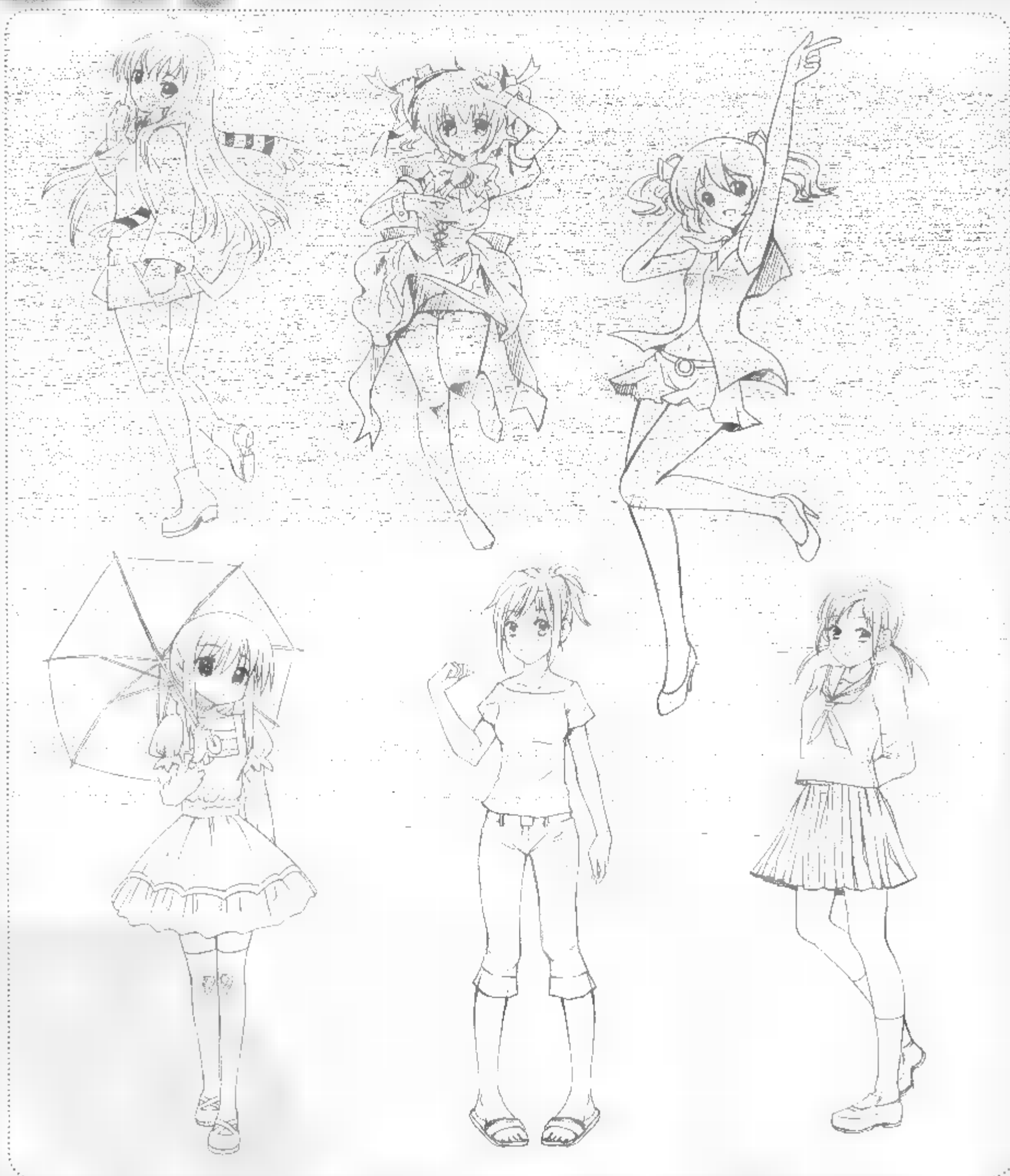


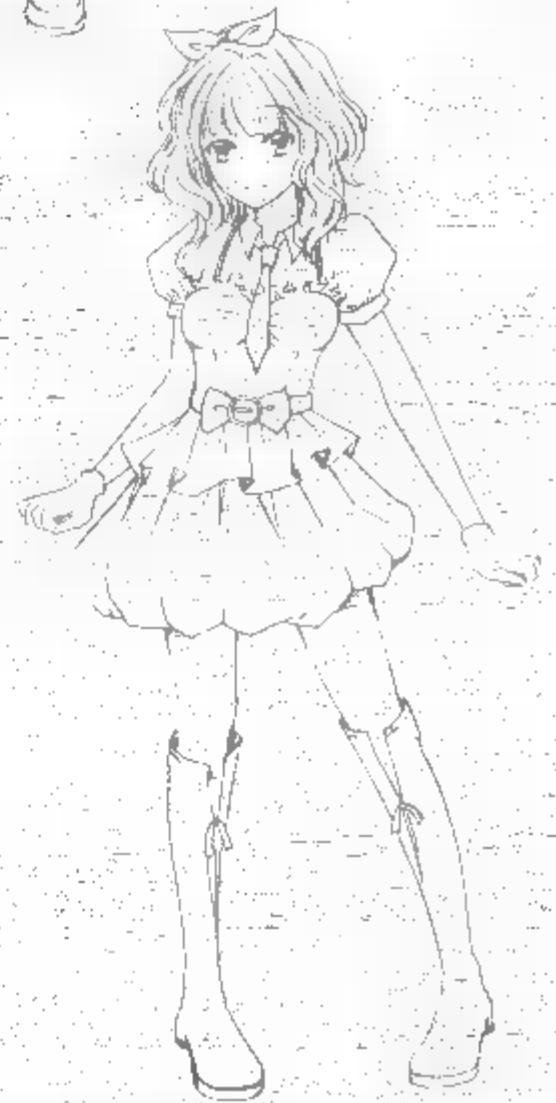
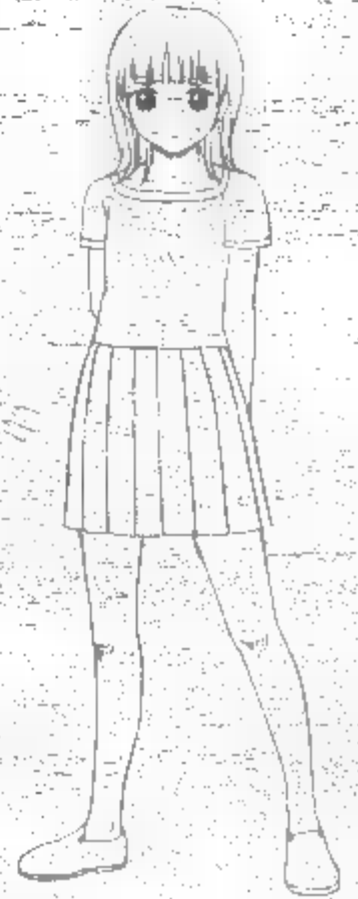
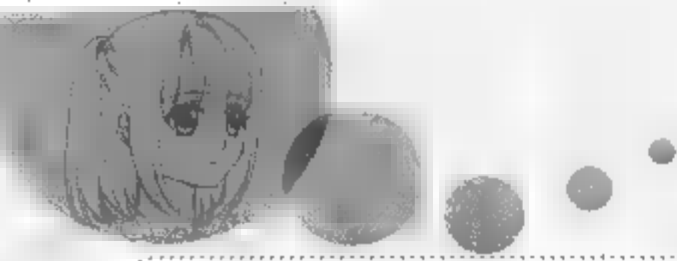


3. 人装造型









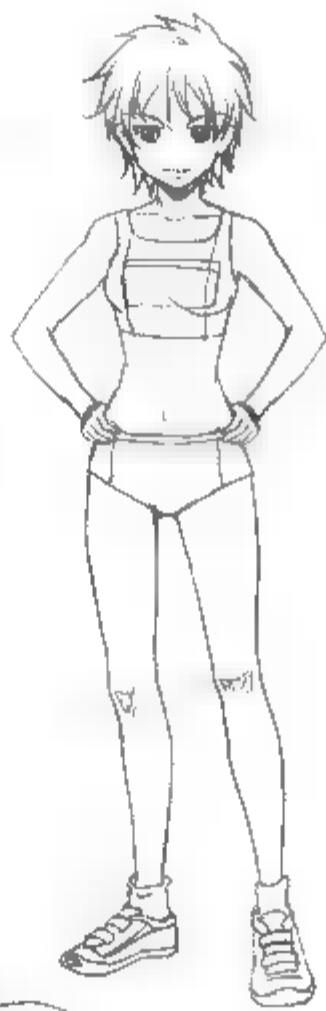






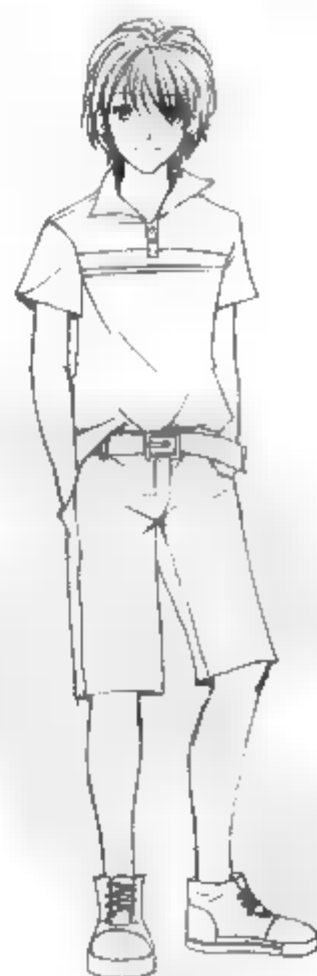




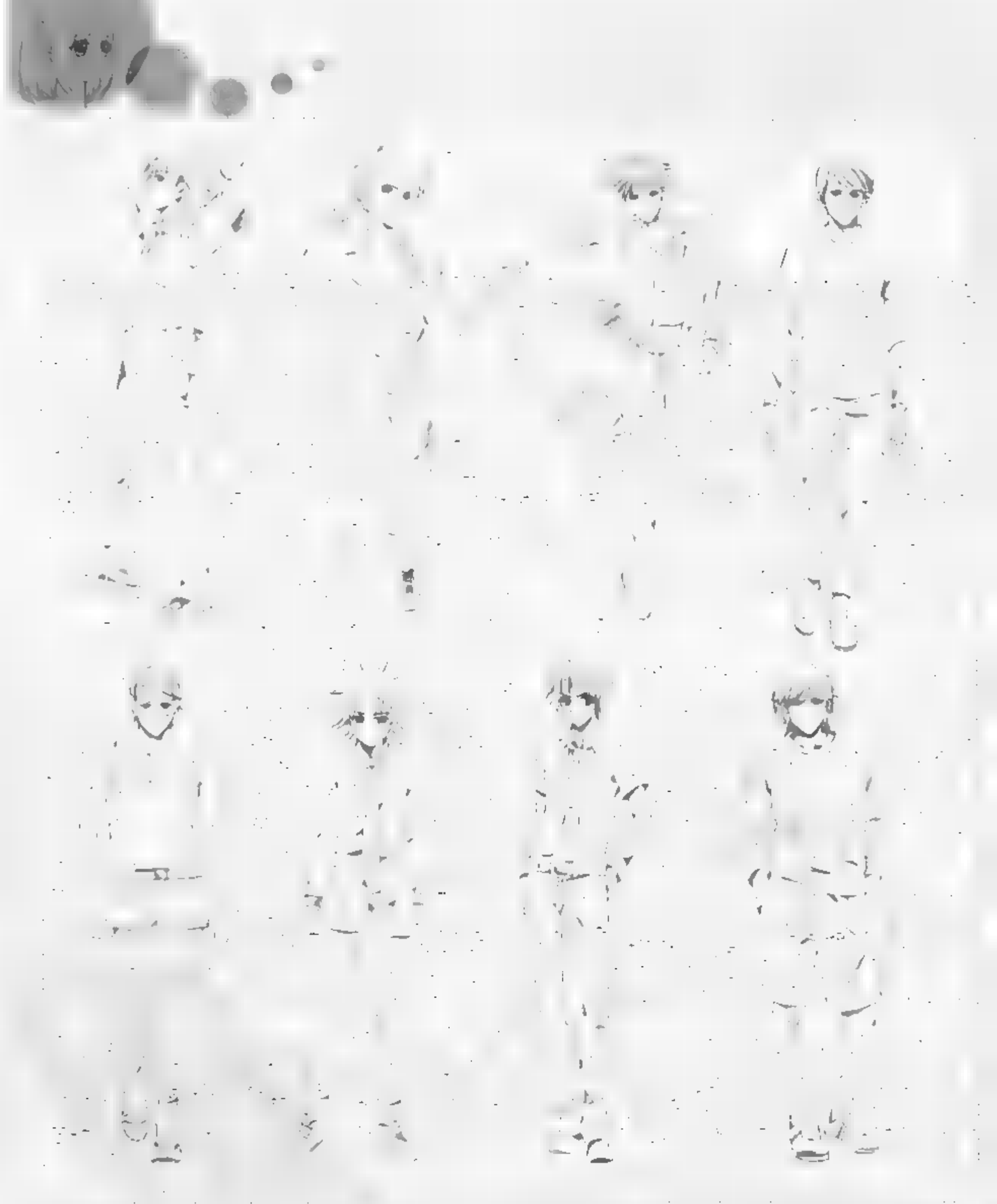


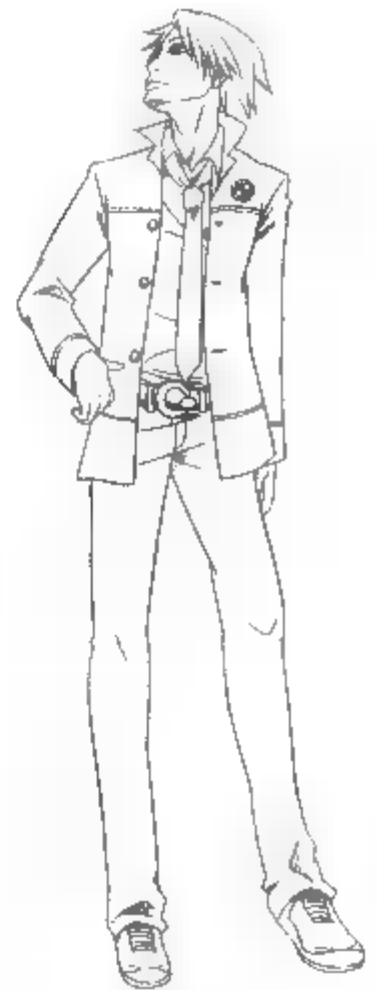


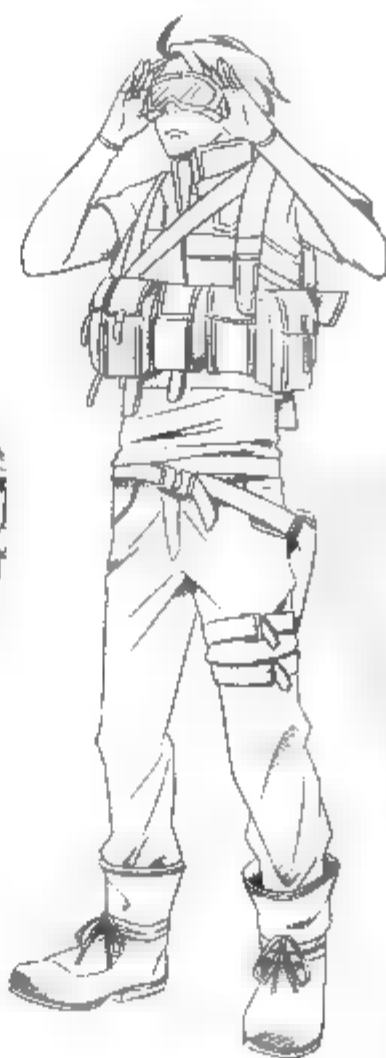
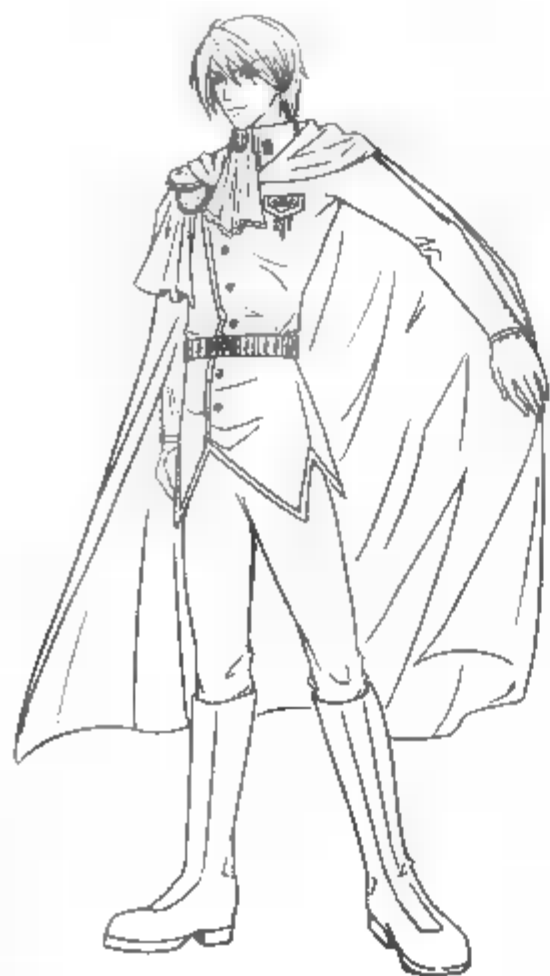


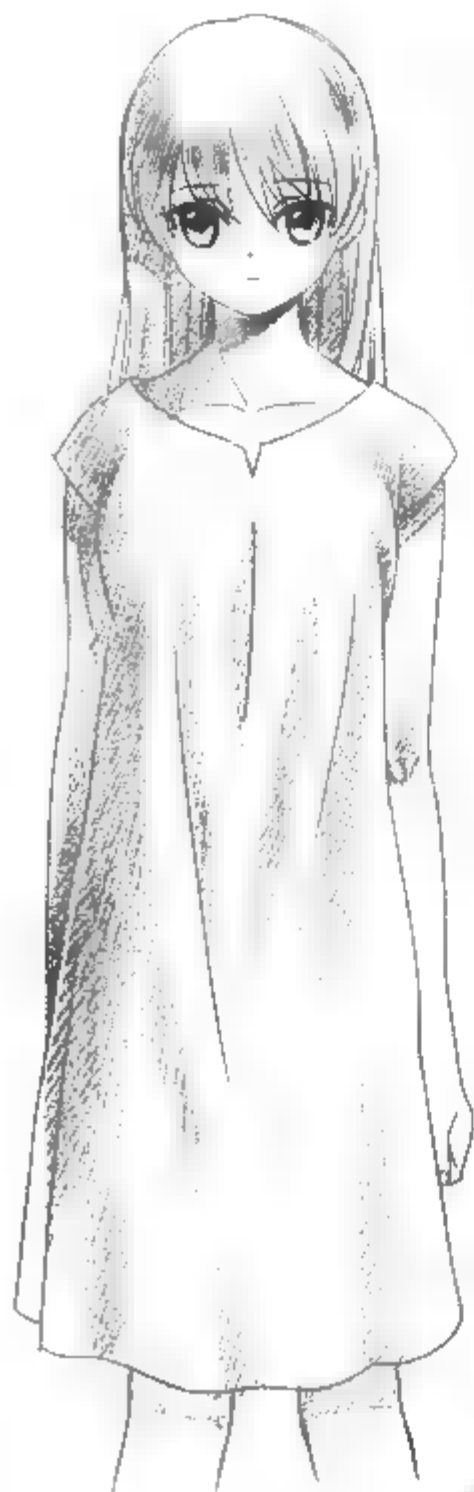




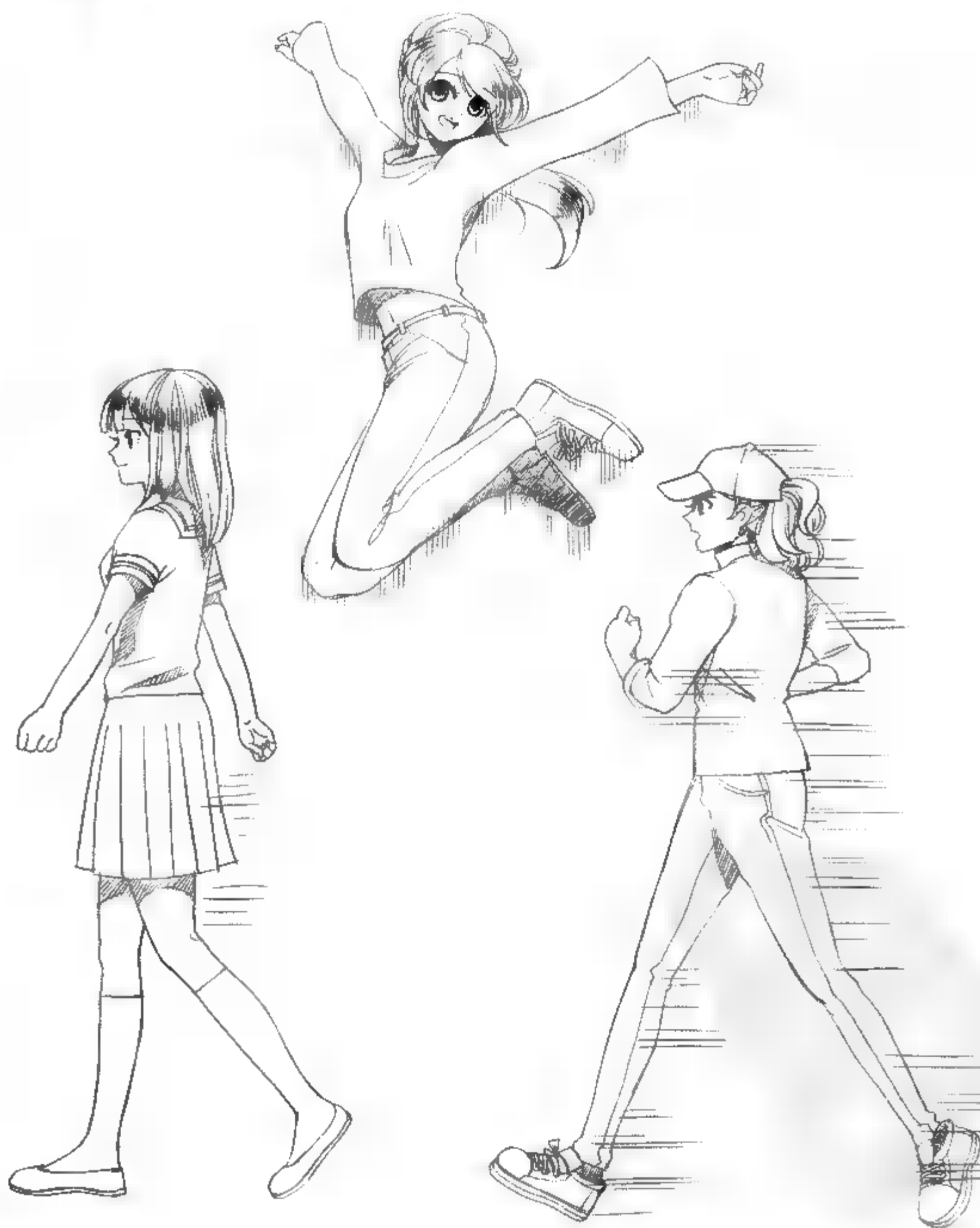














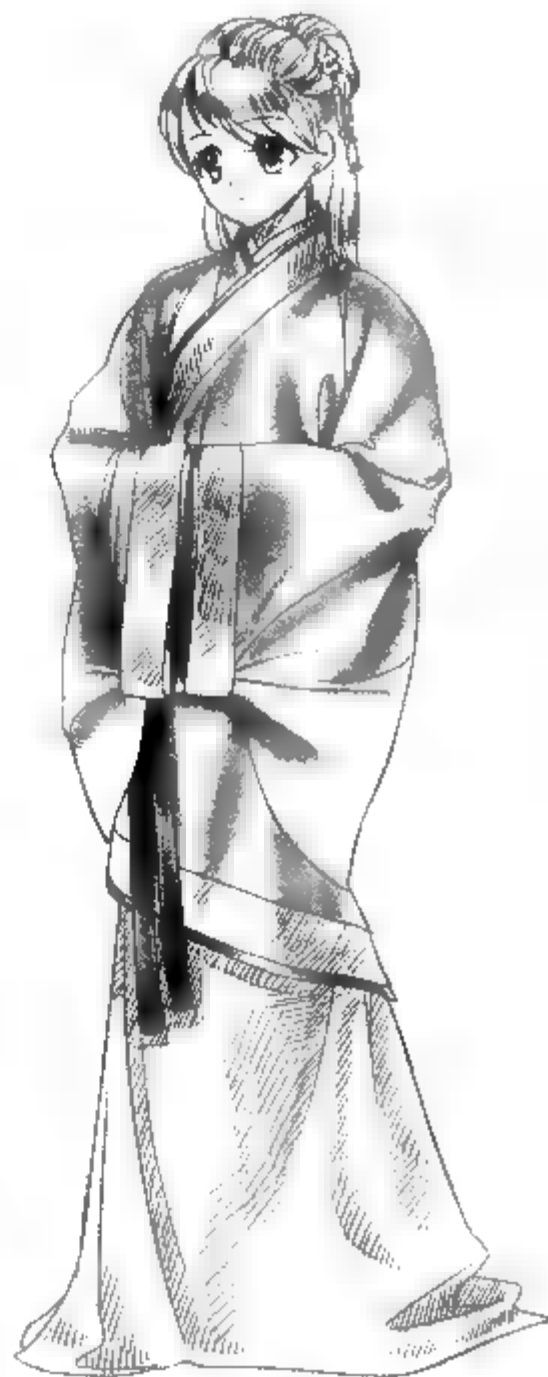












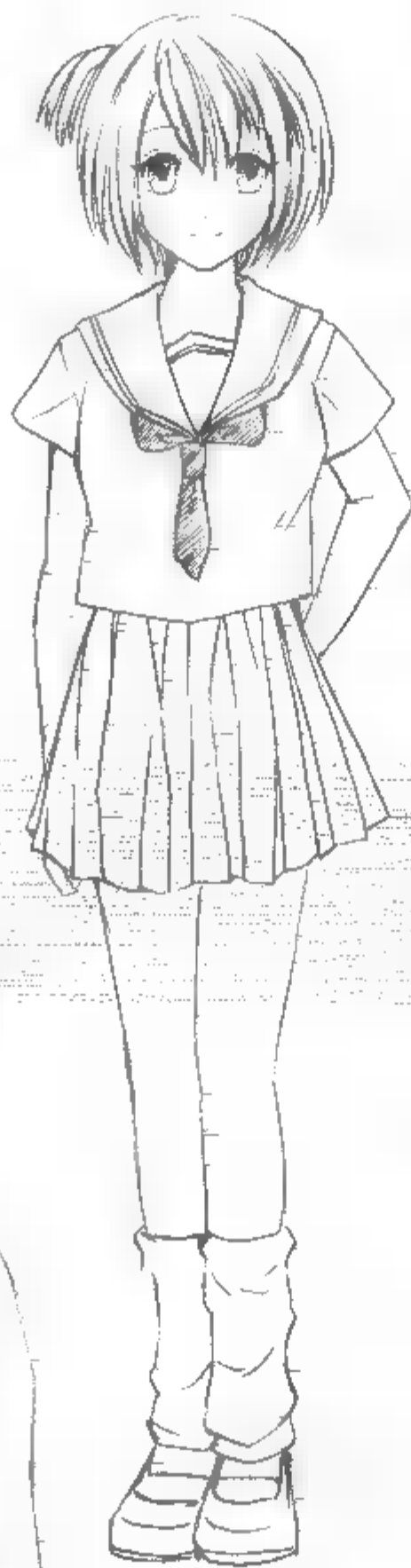






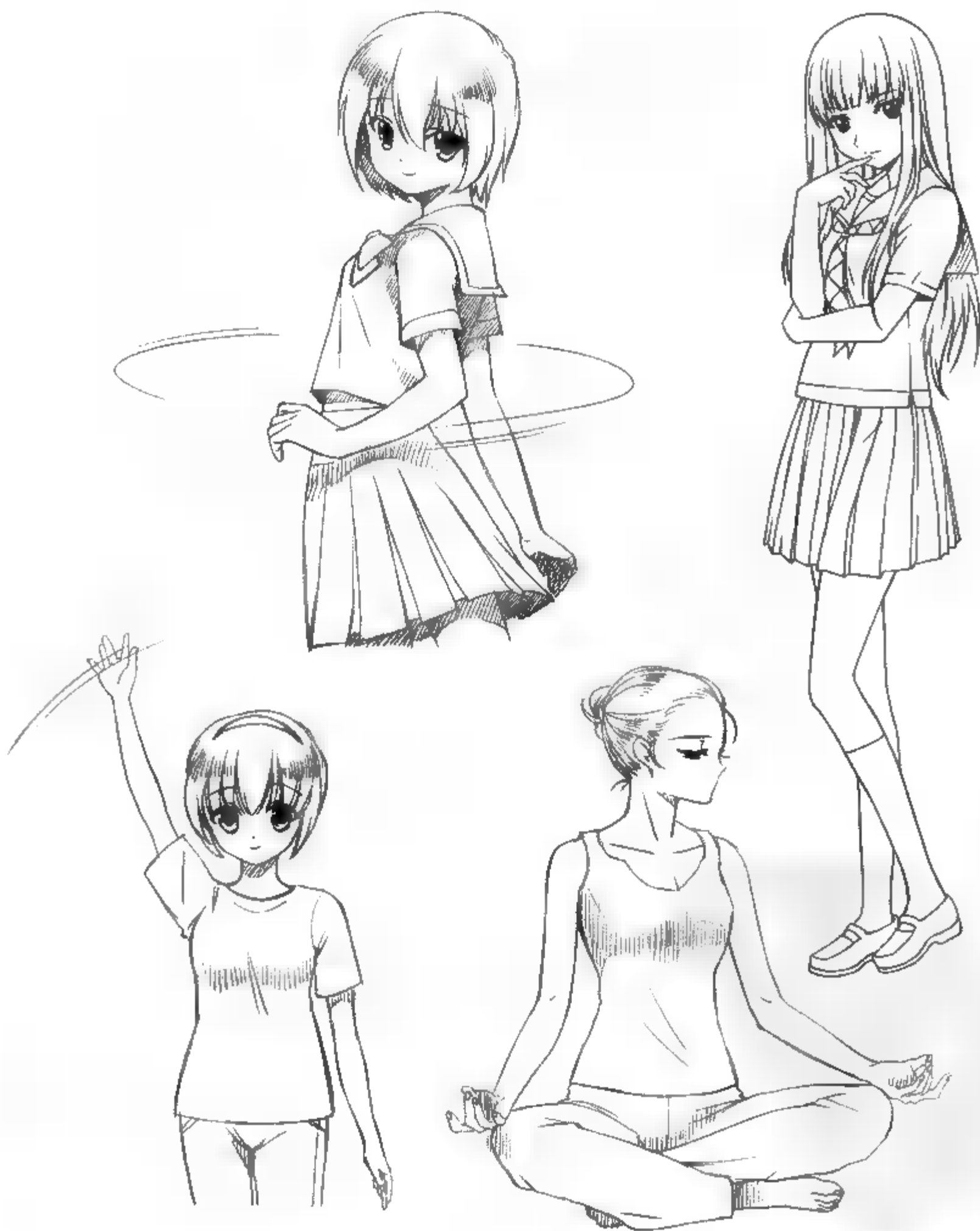








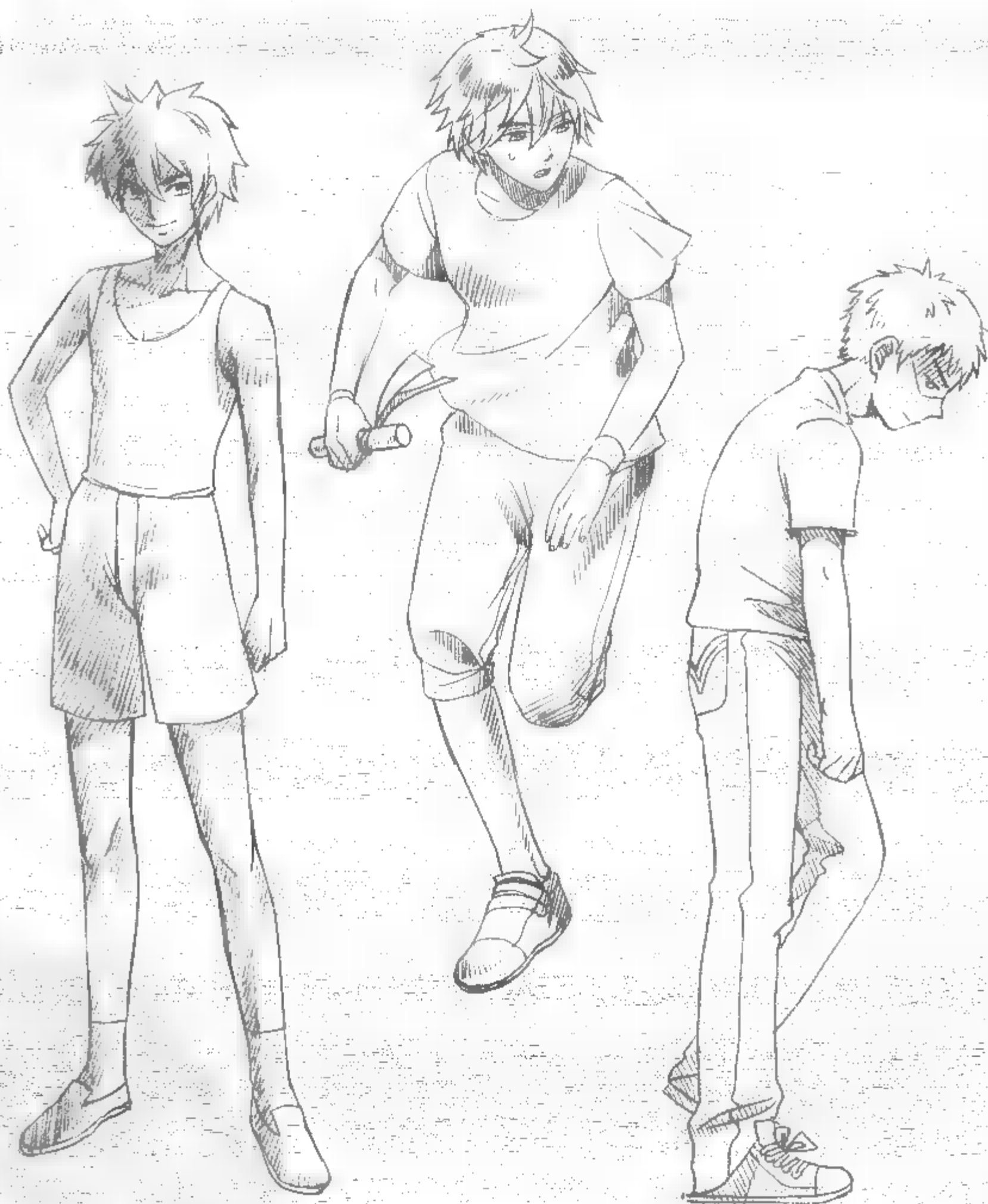


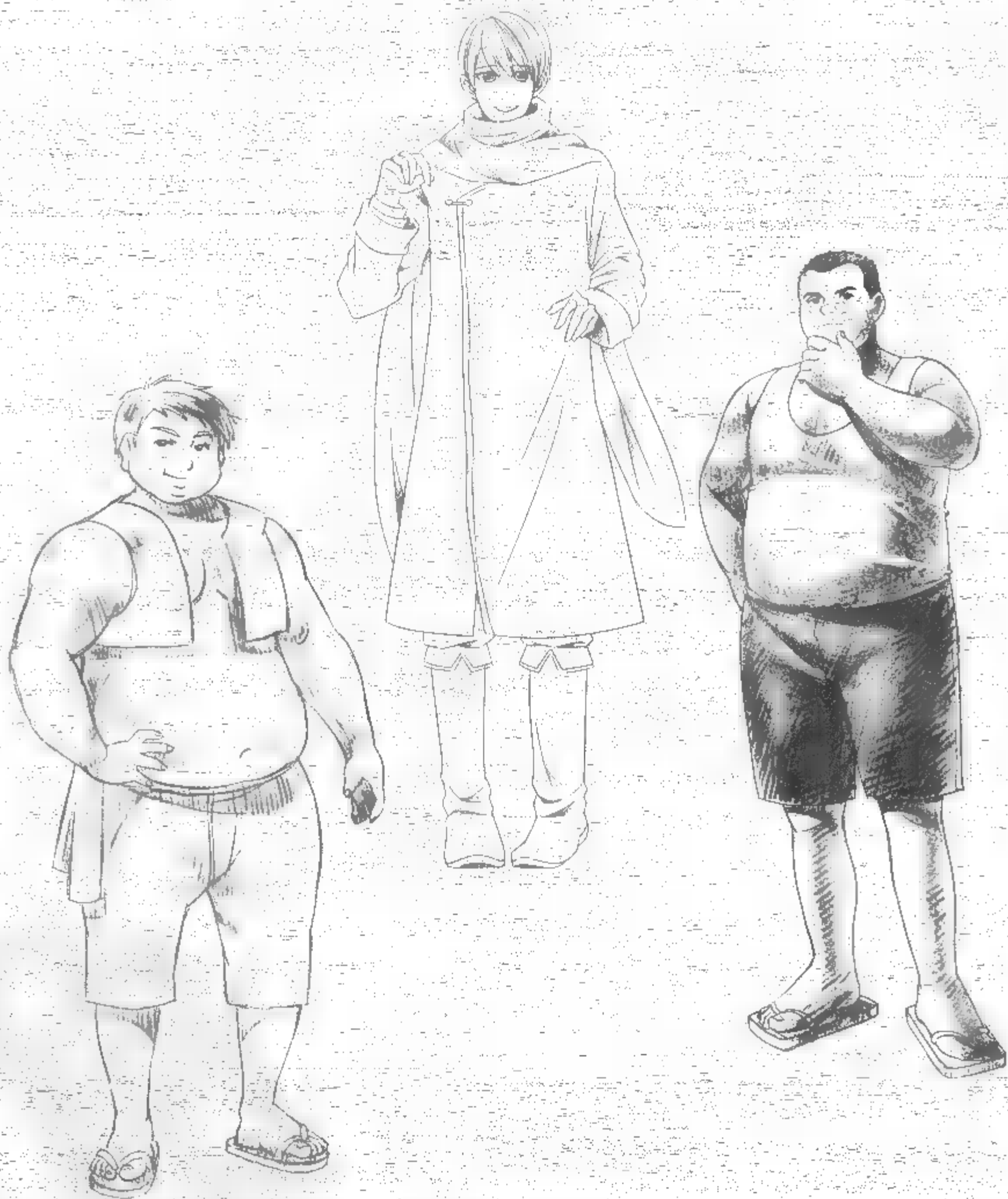


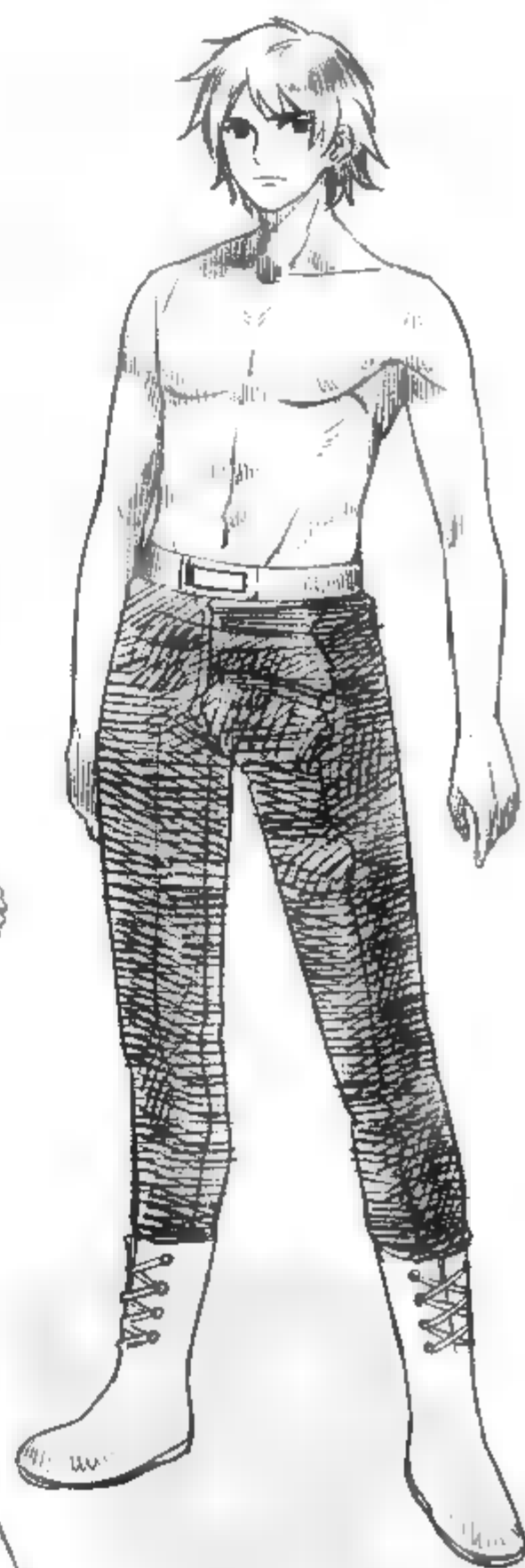
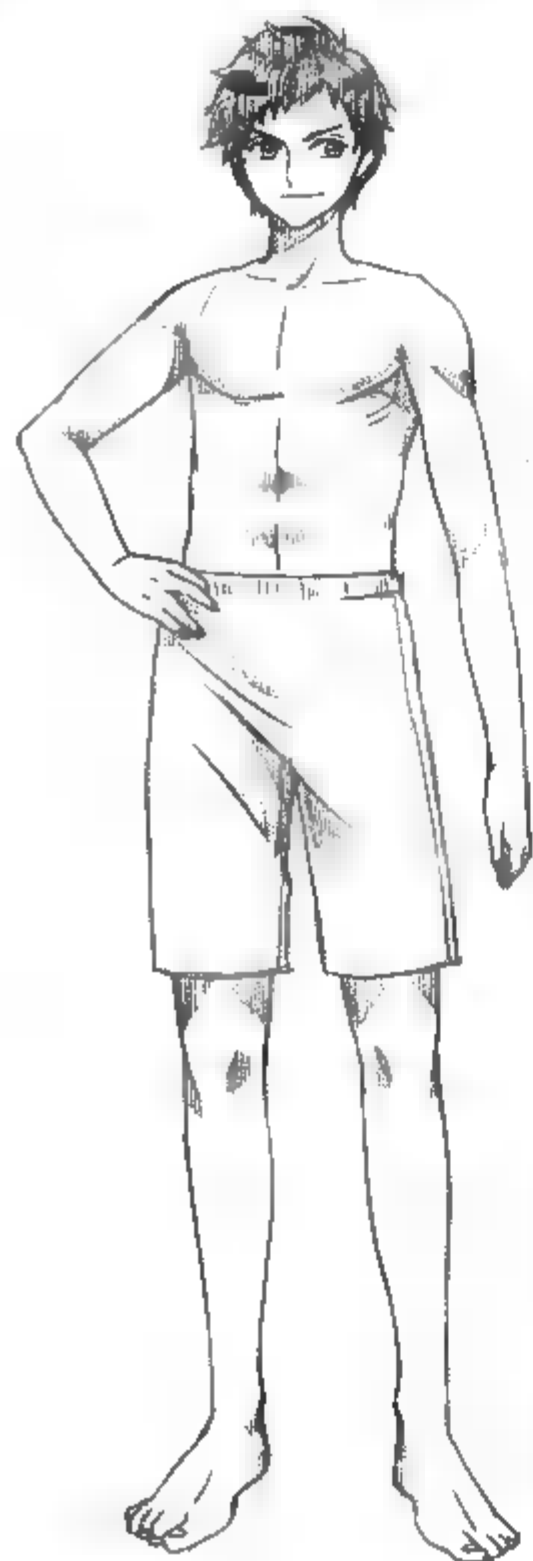






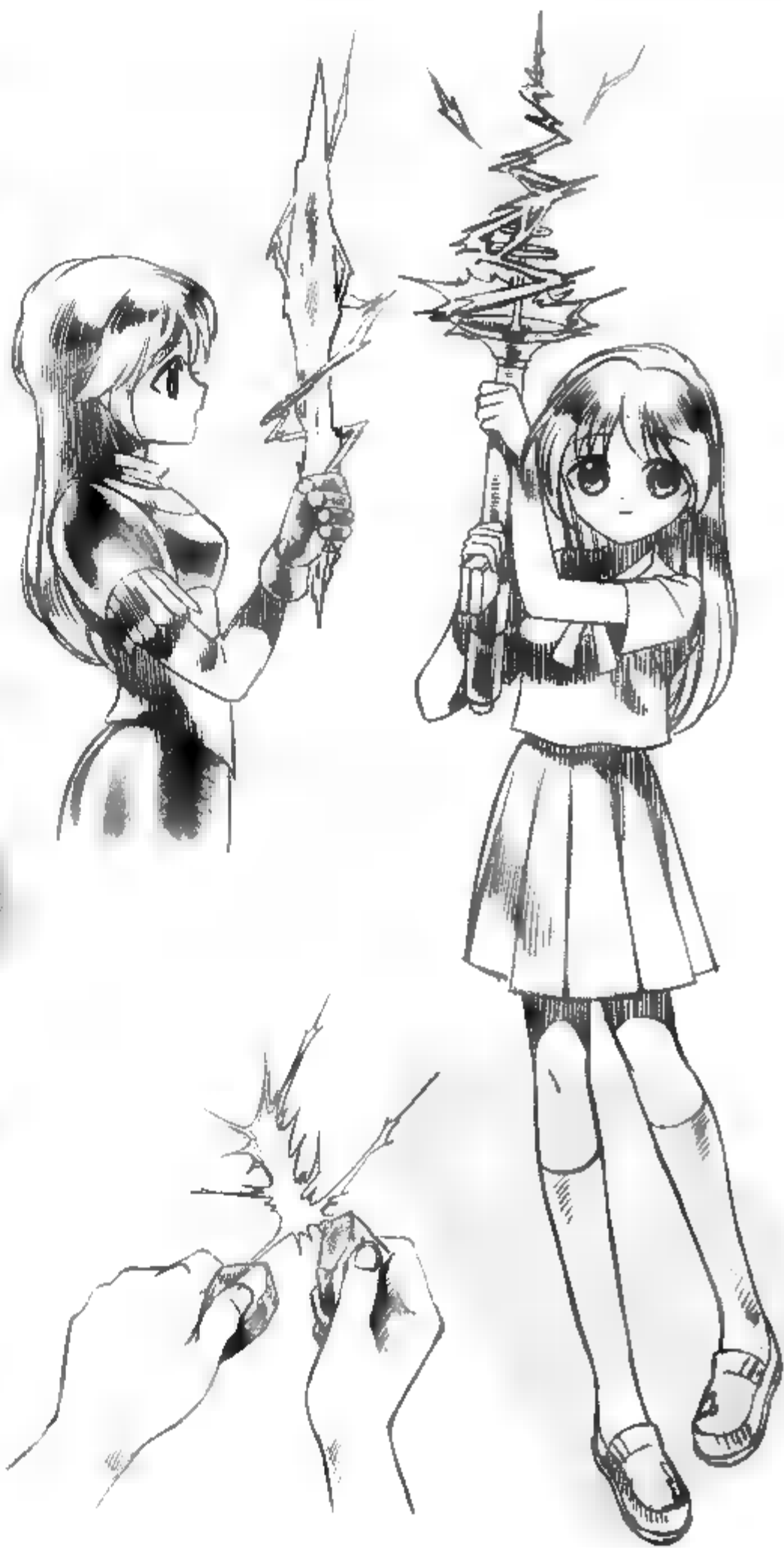










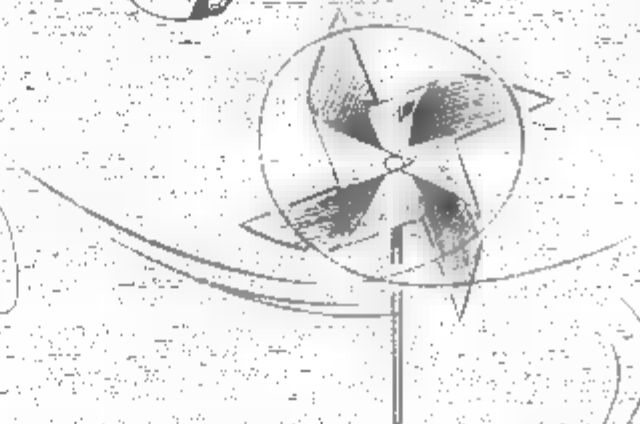
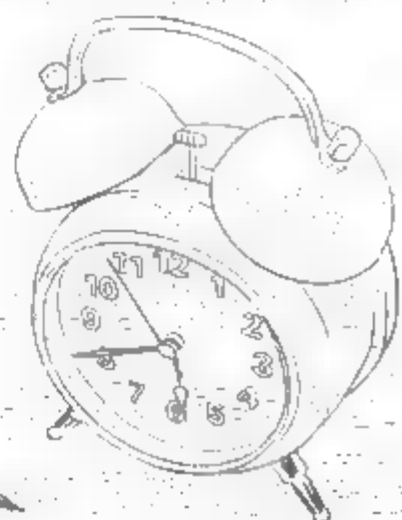
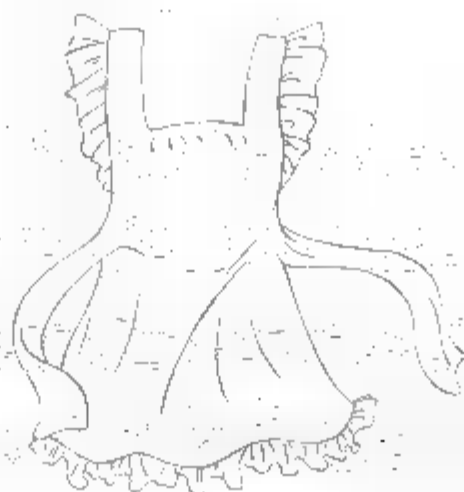
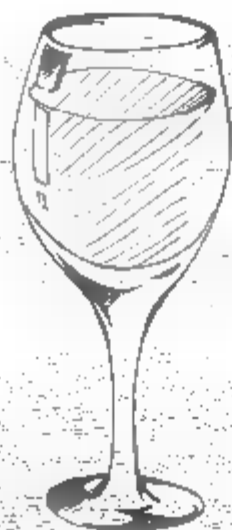


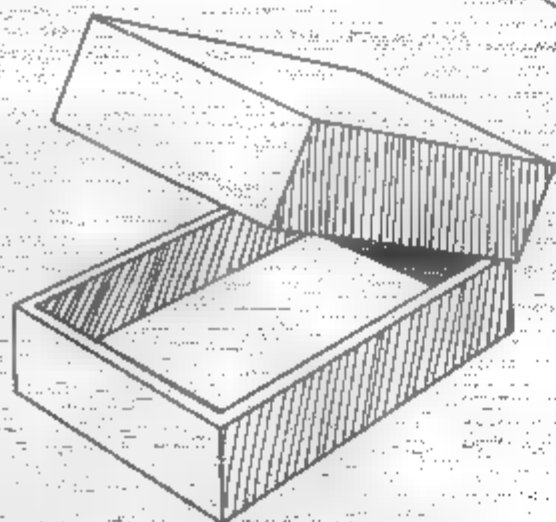
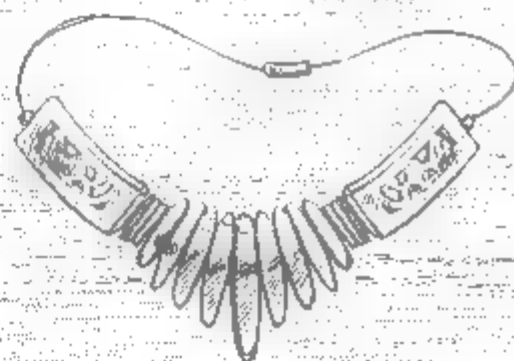
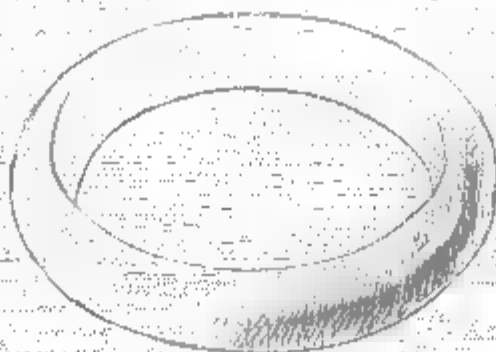
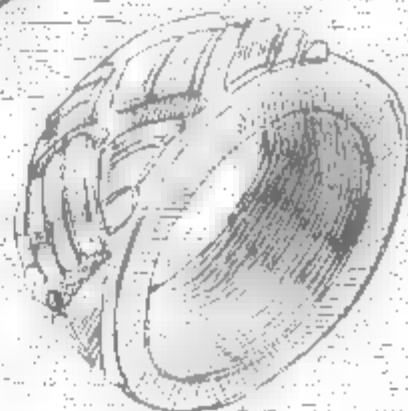
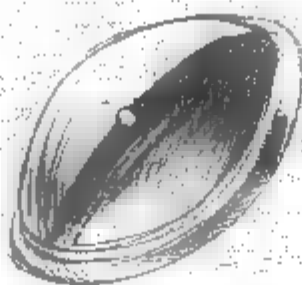
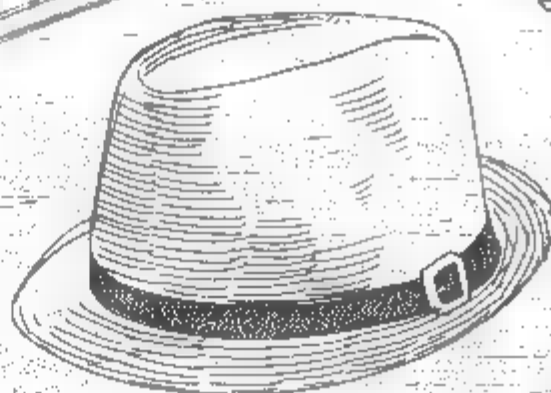
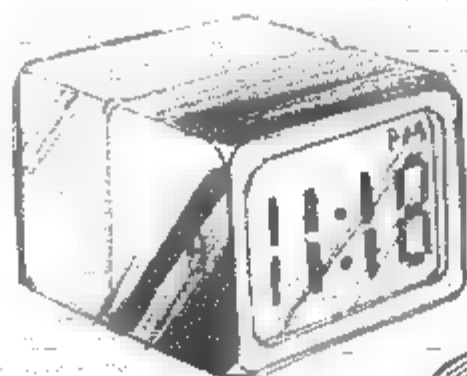


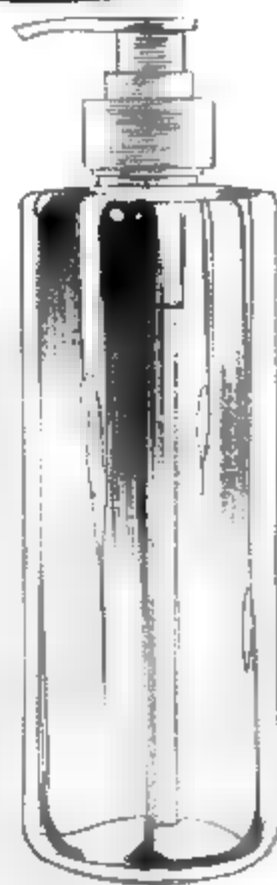
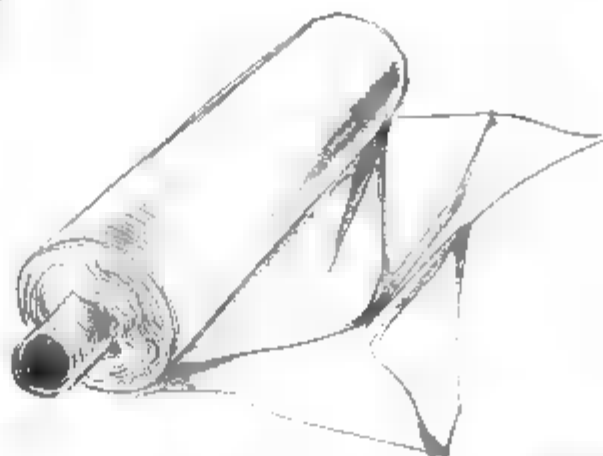
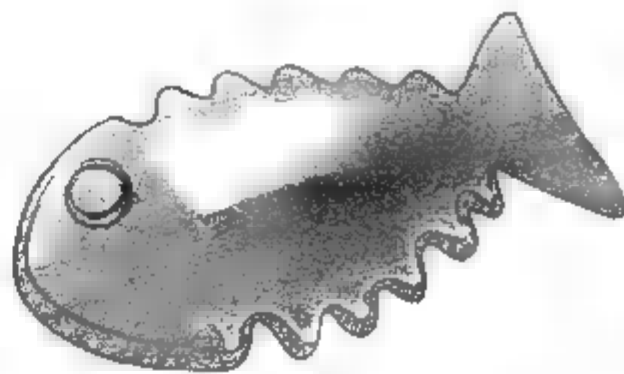
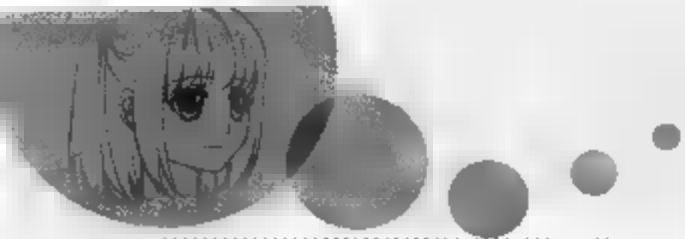


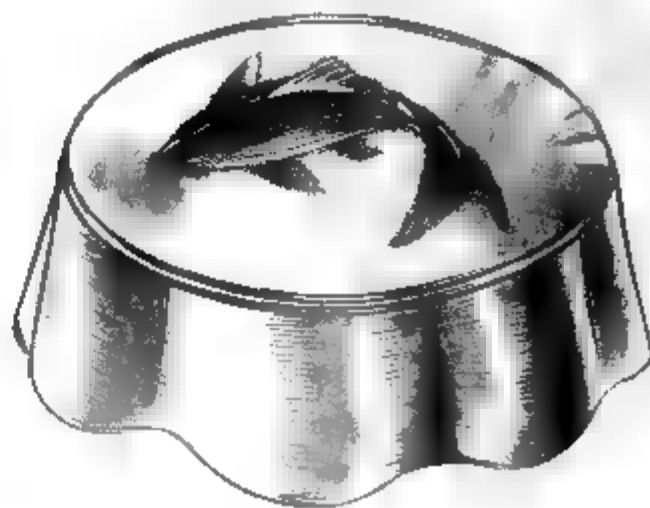
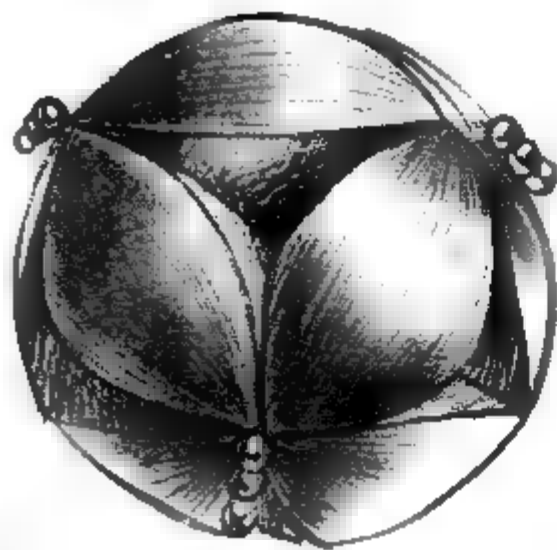
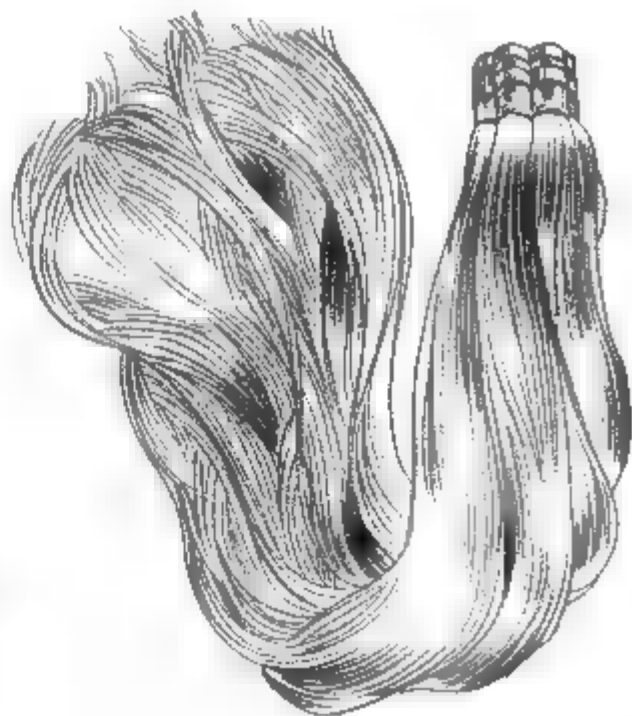
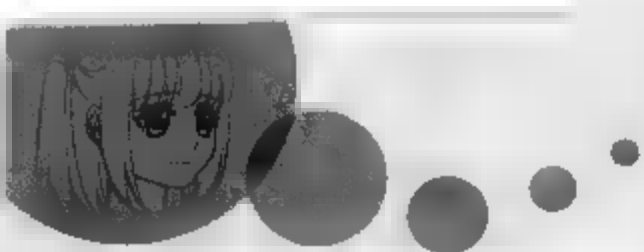


4. 生活用品



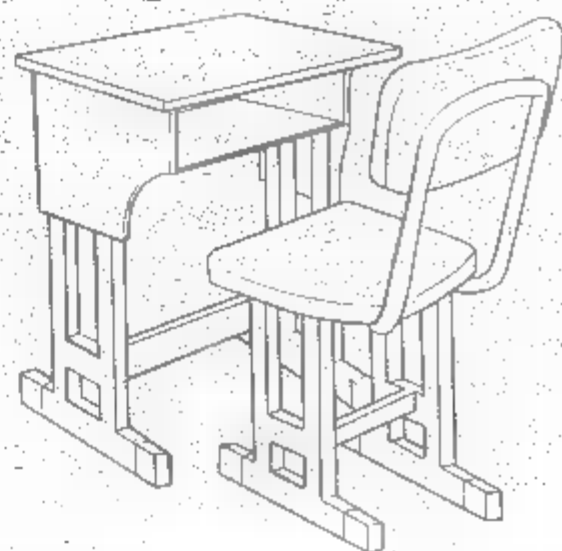
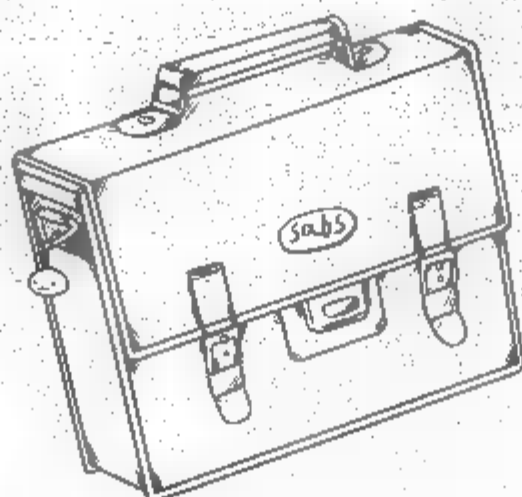
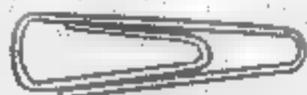
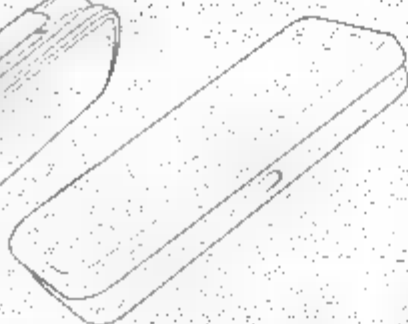
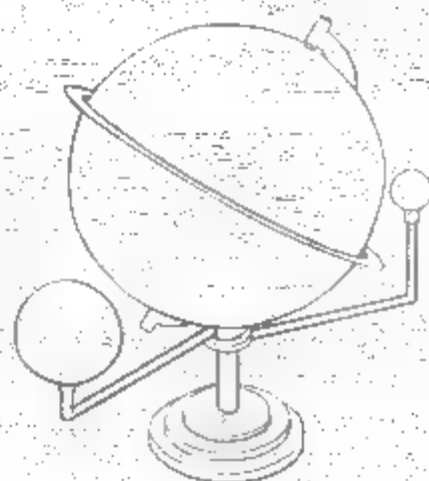
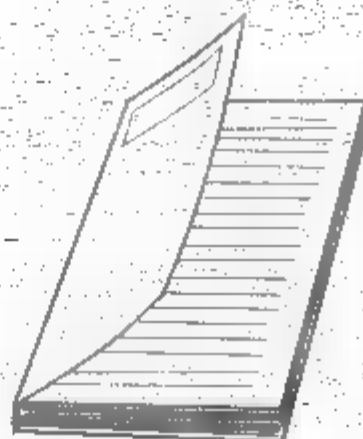
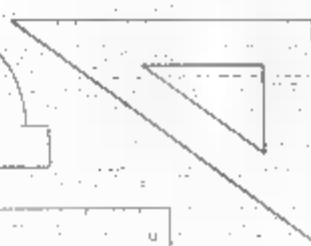
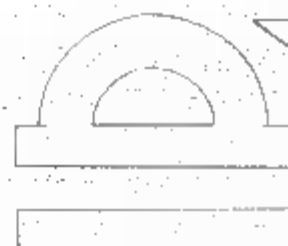
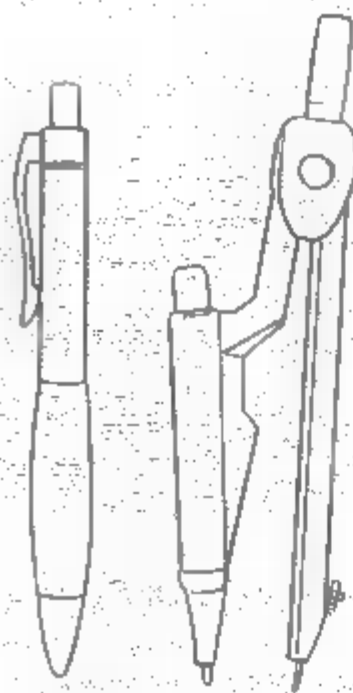
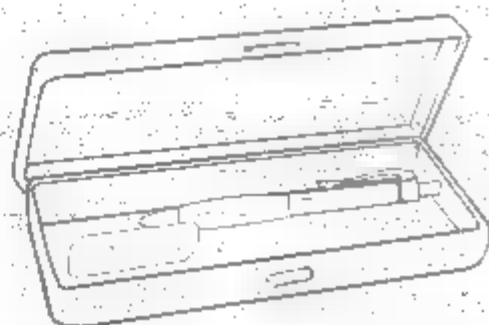
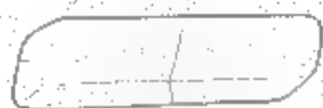


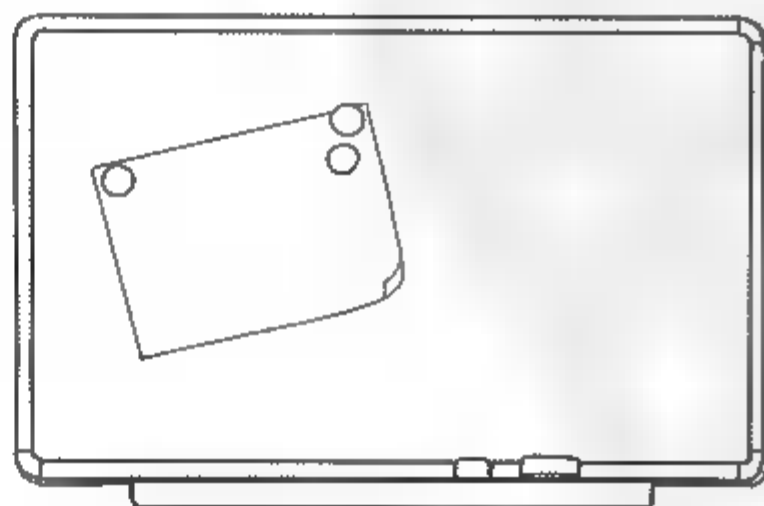
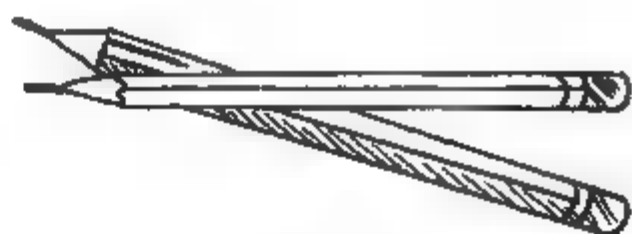
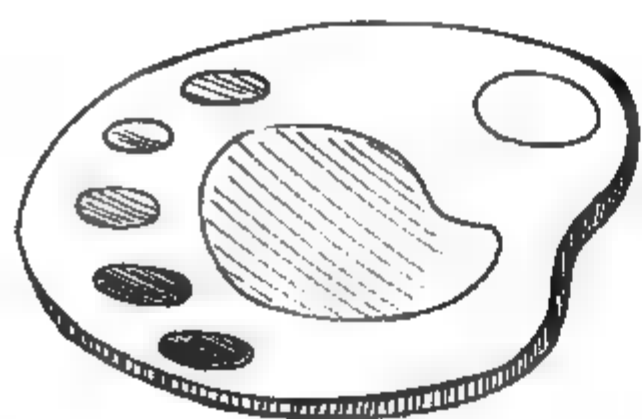






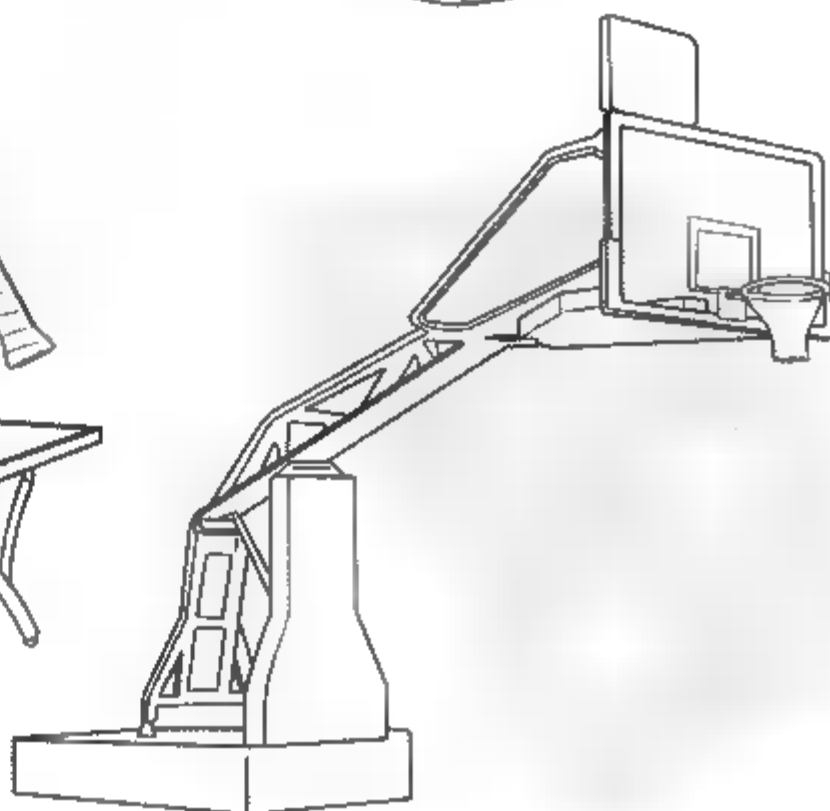
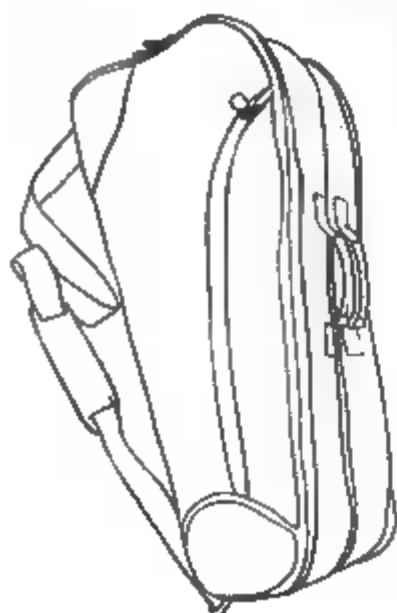
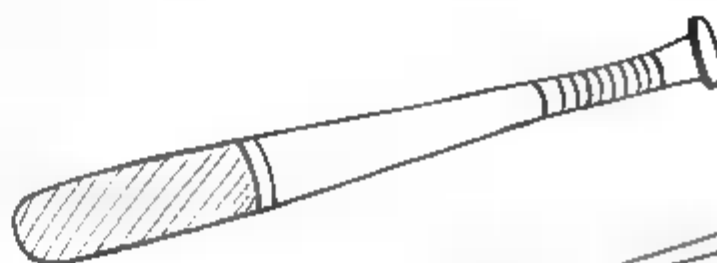
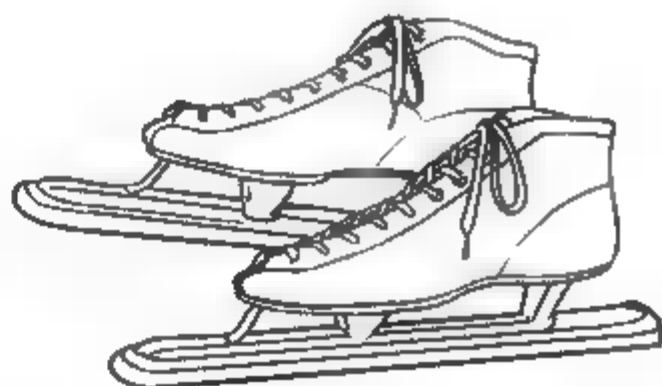
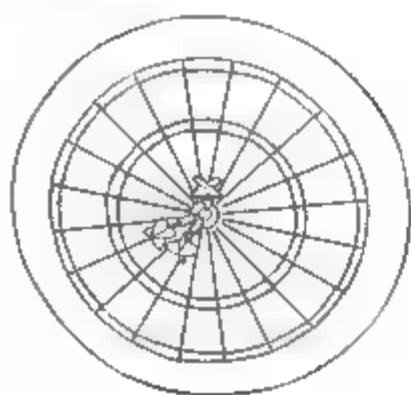
5. 学习用品

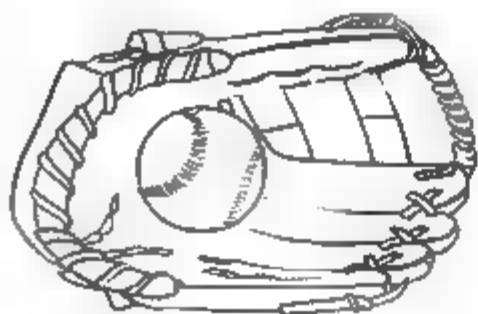
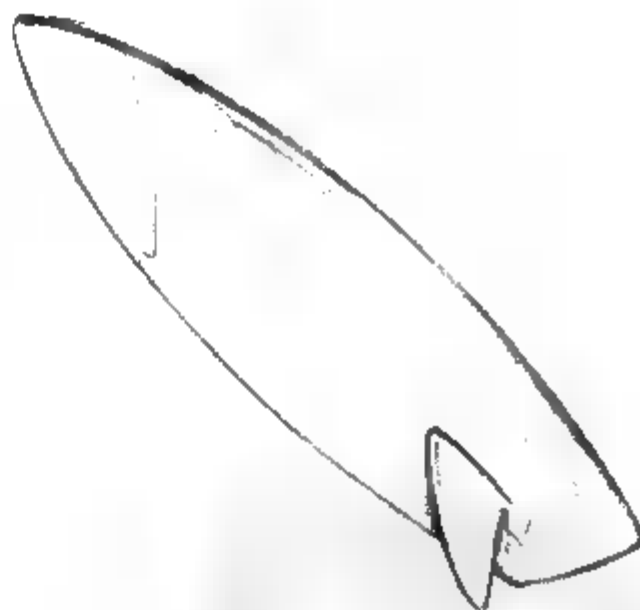
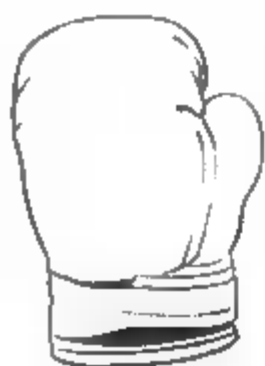
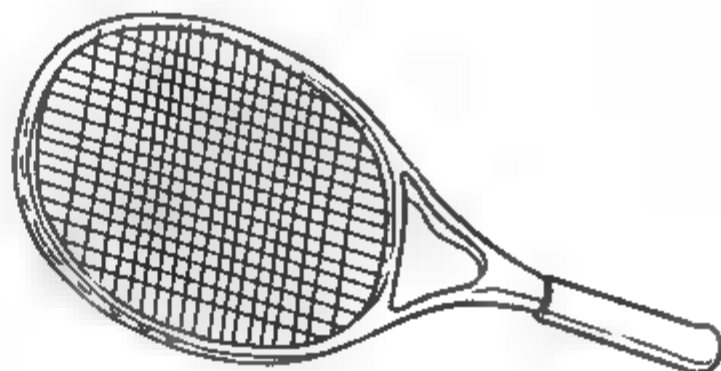
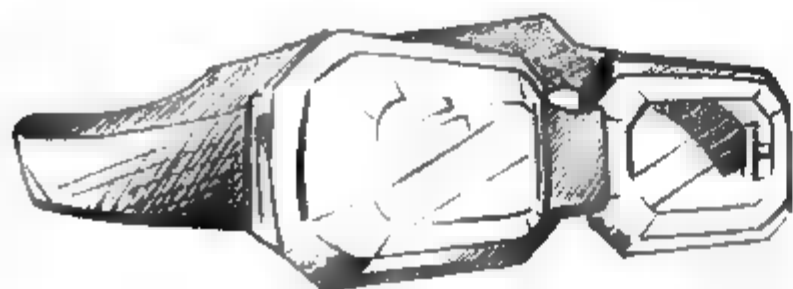
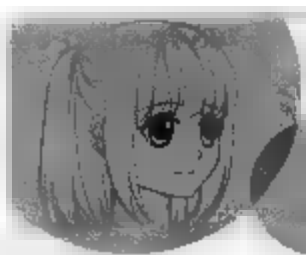






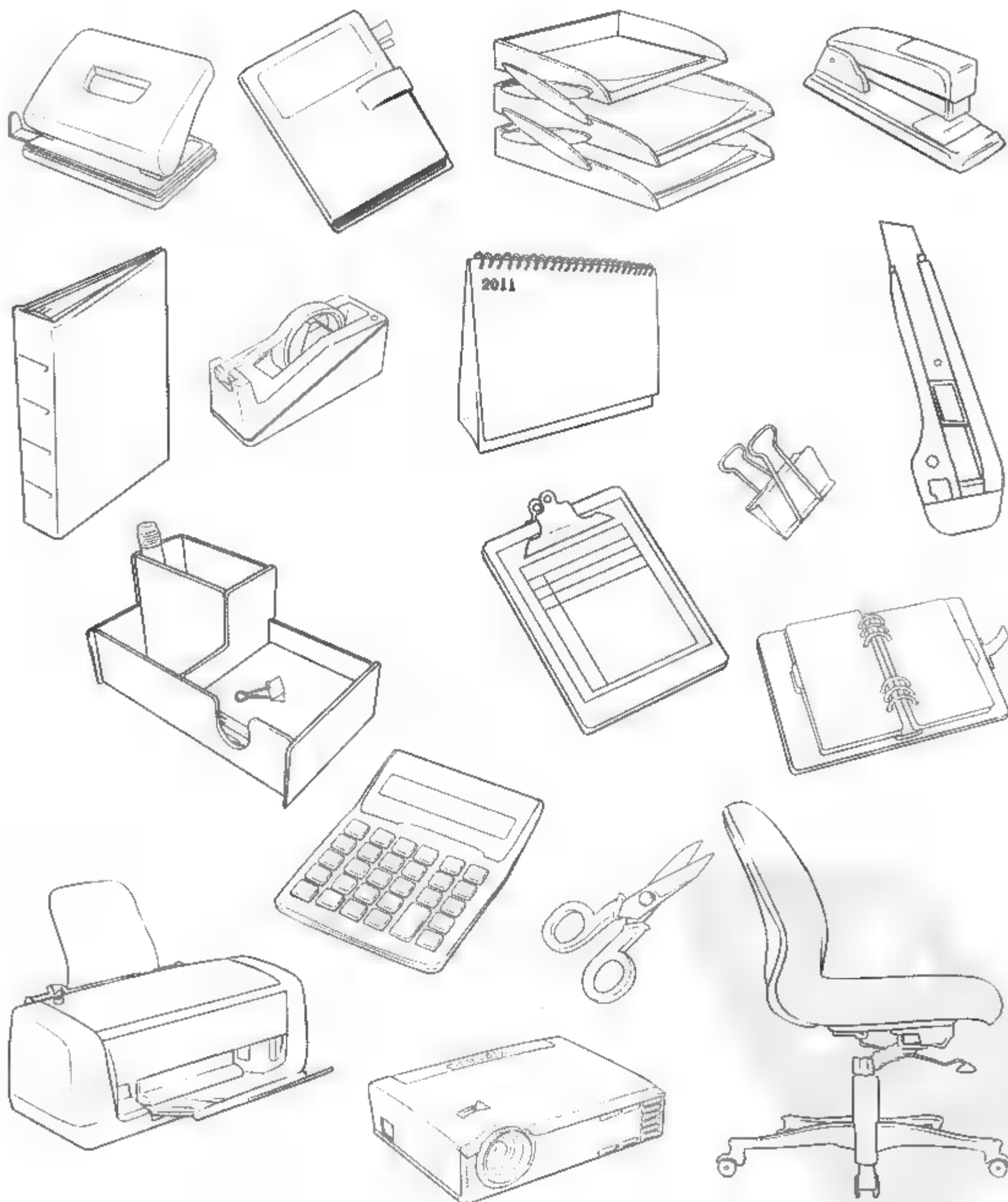
6. 体育用品





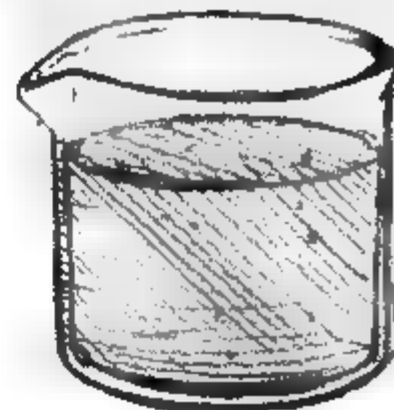
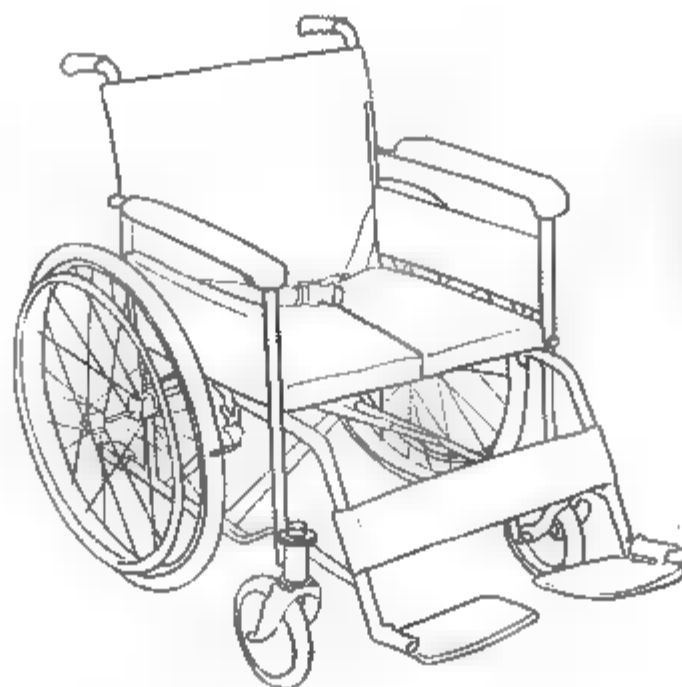
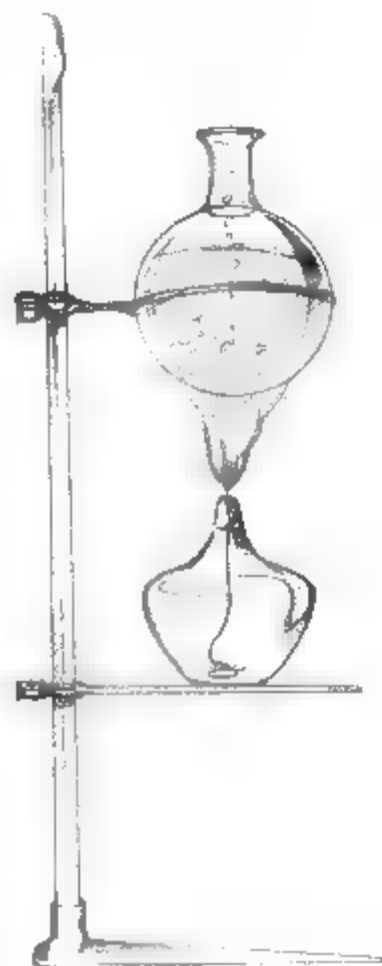
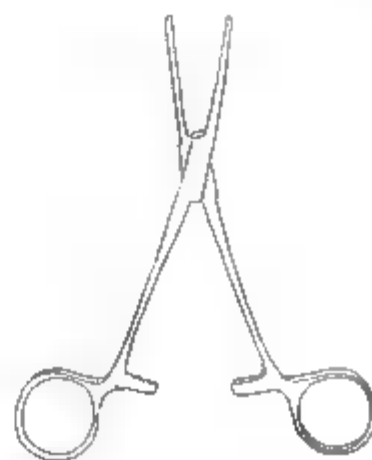
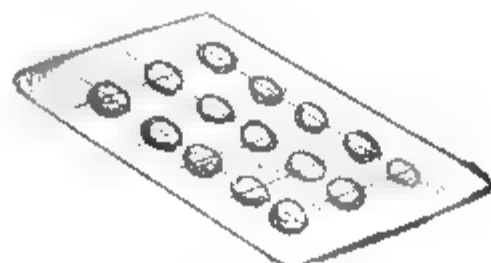
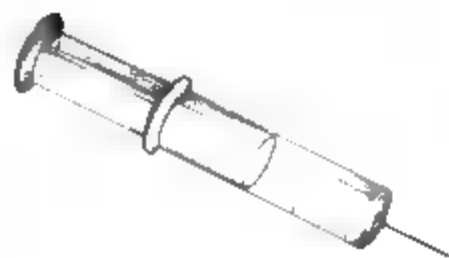
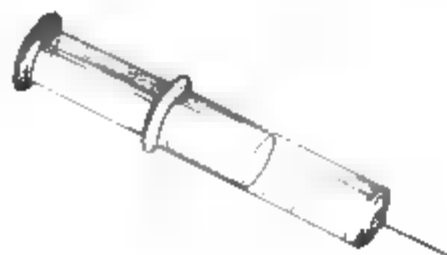
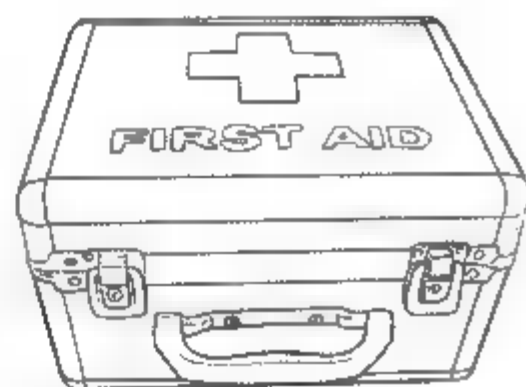


7. 办公用品



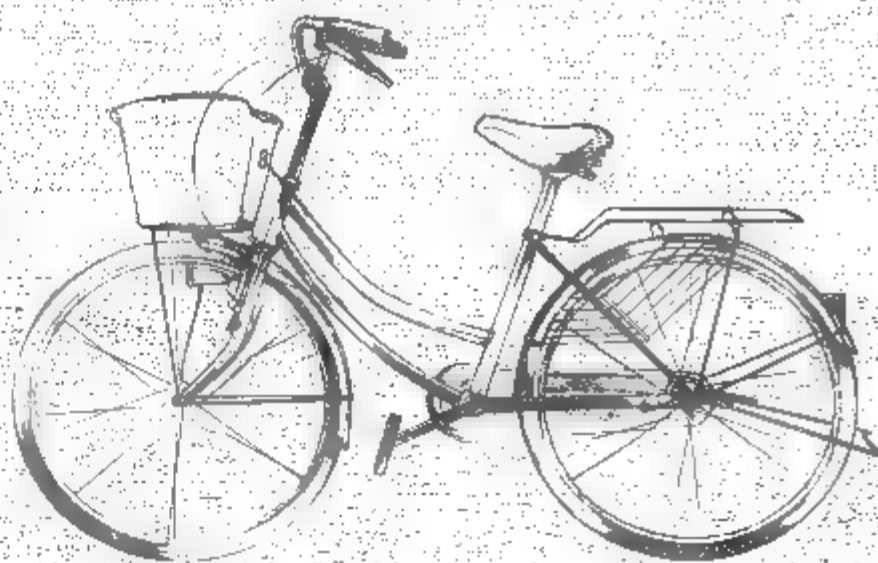
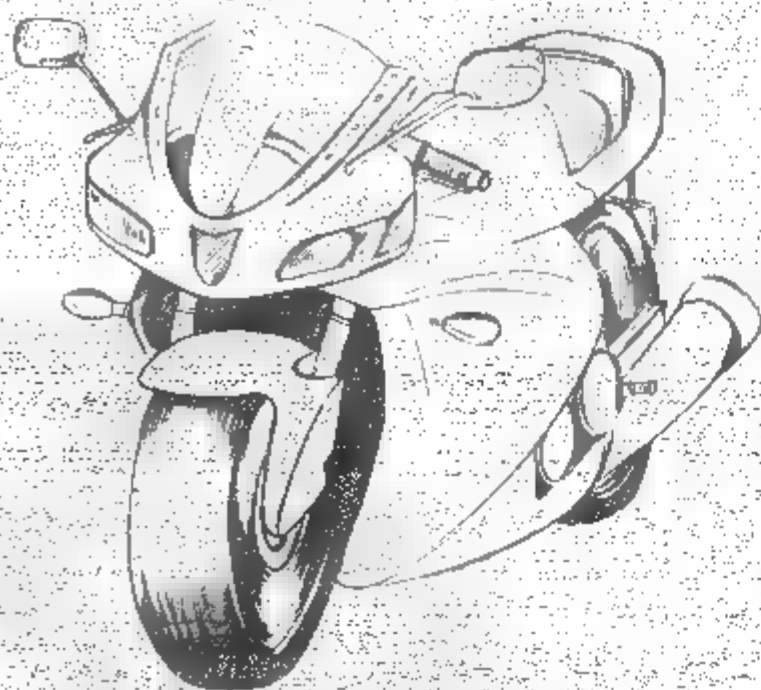
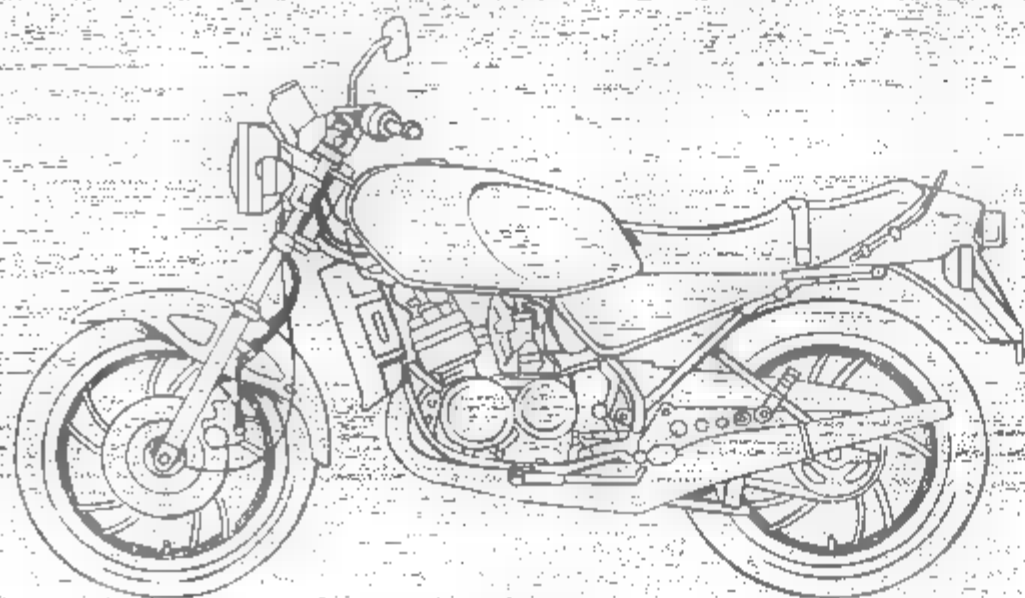
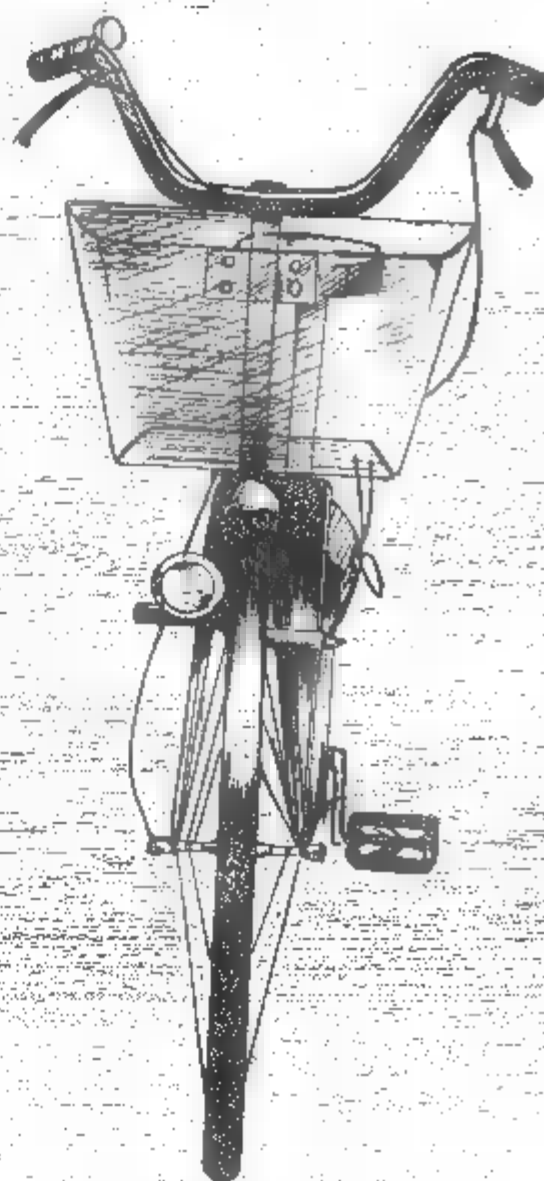
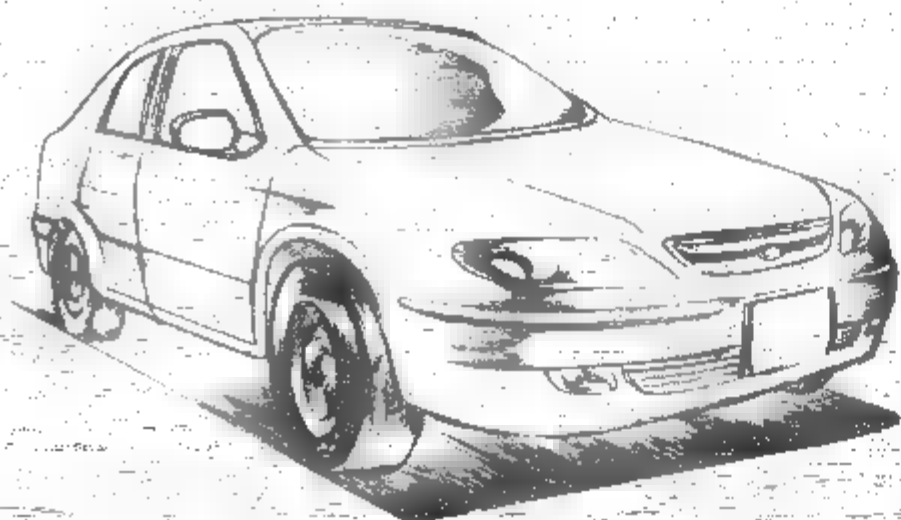


8. 医疗用品



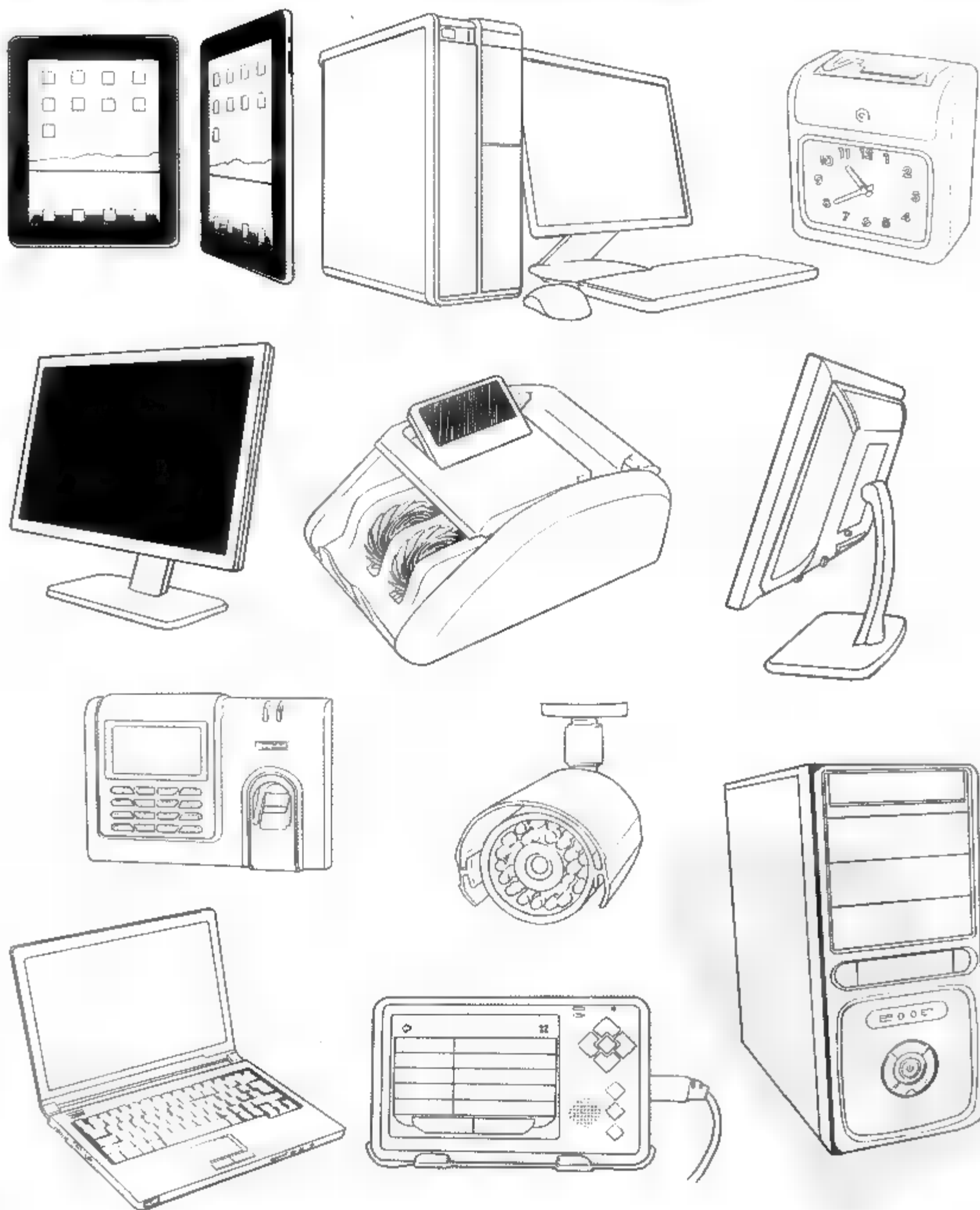


9. 交通用品





10. 电子用品



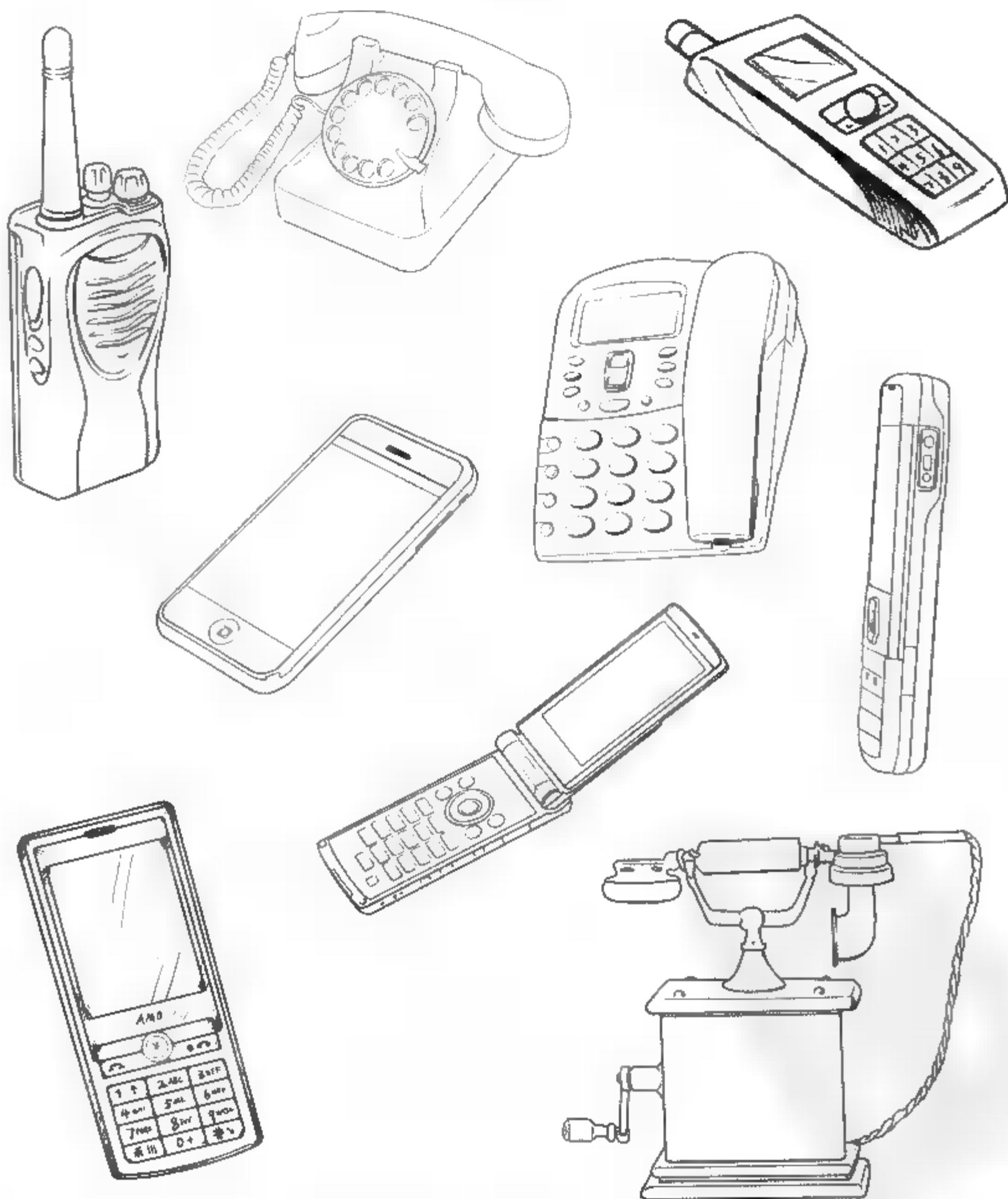


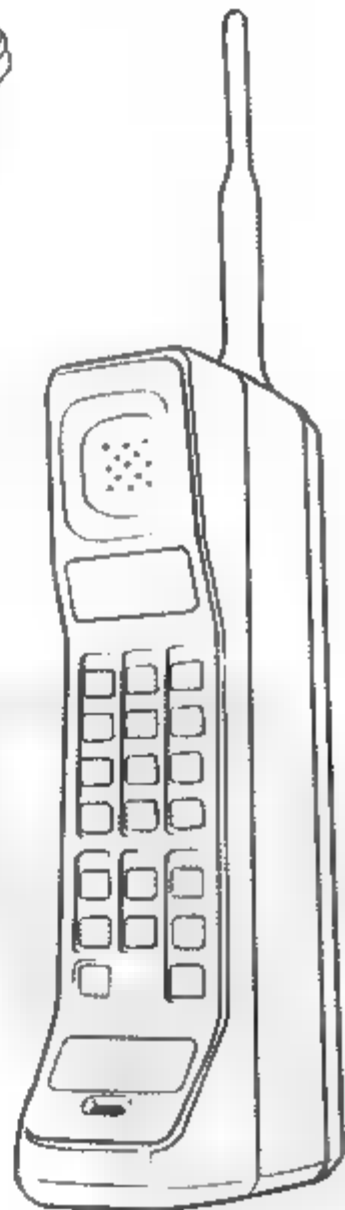
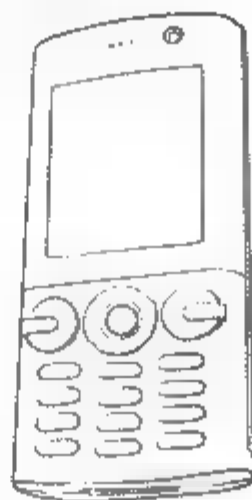
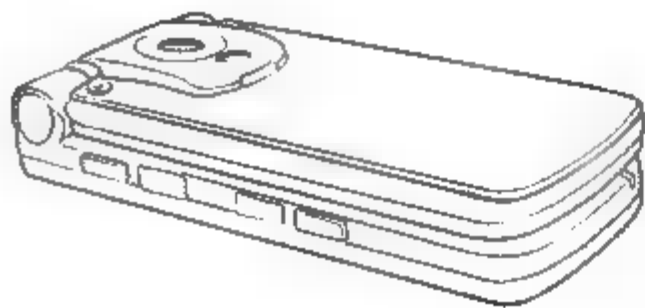
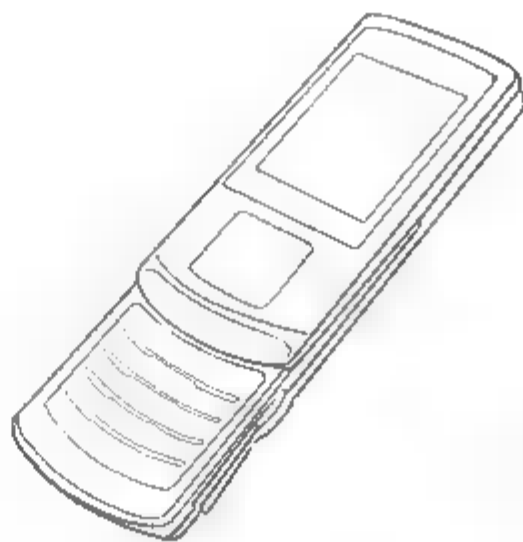
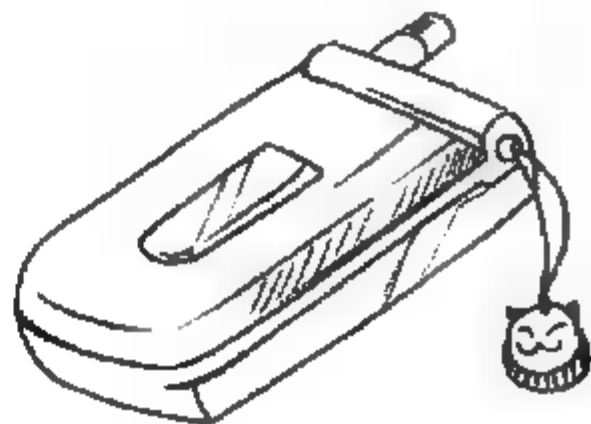
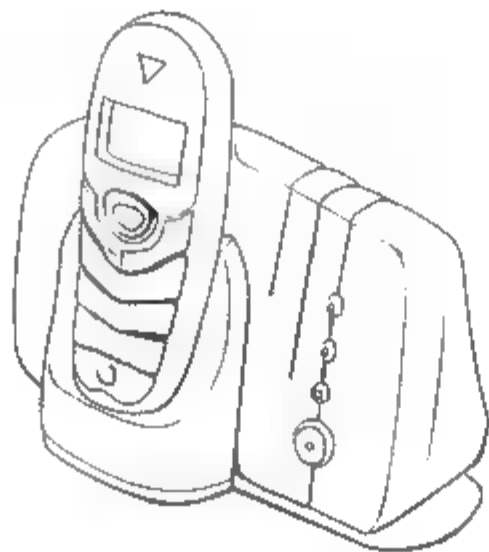
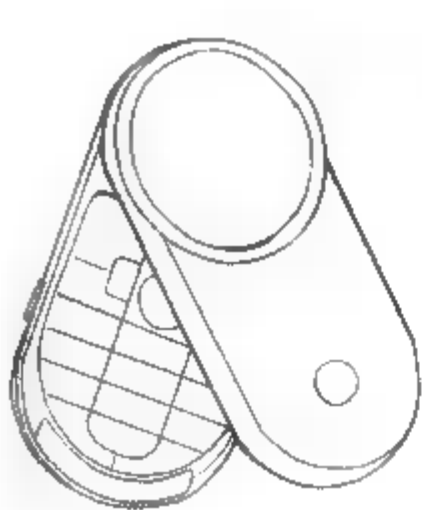
11. 摄影用品





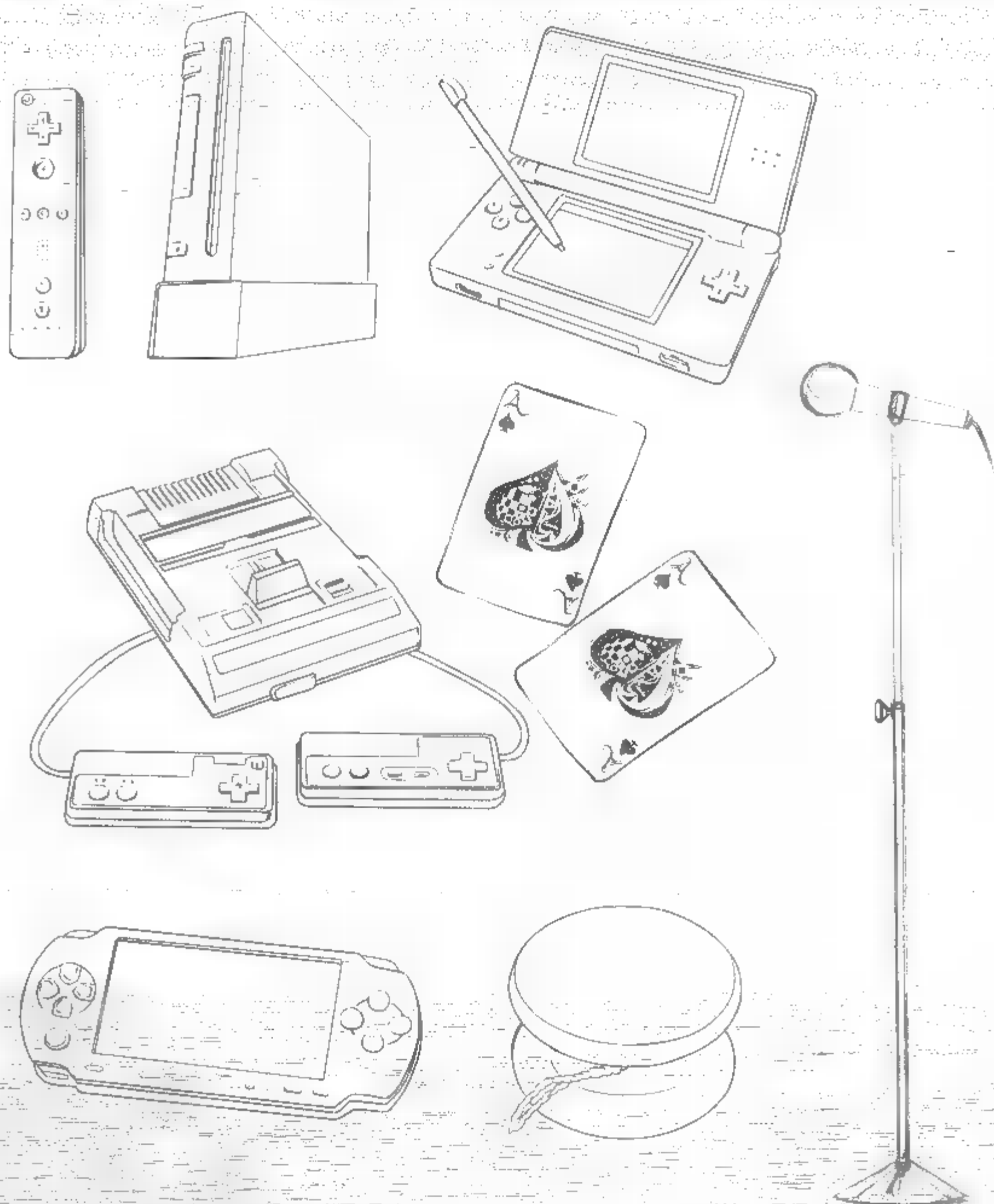
12. 通讯用品

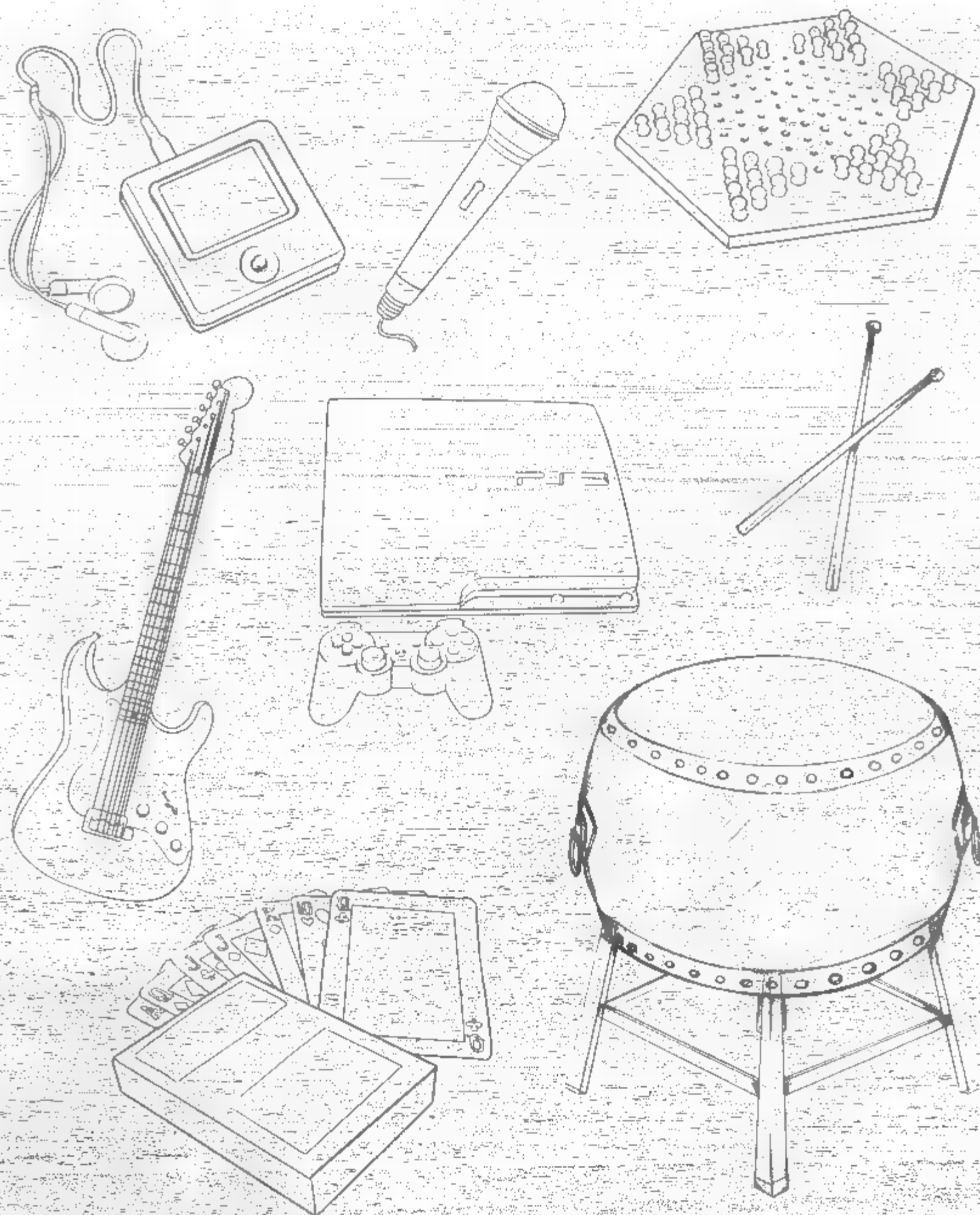




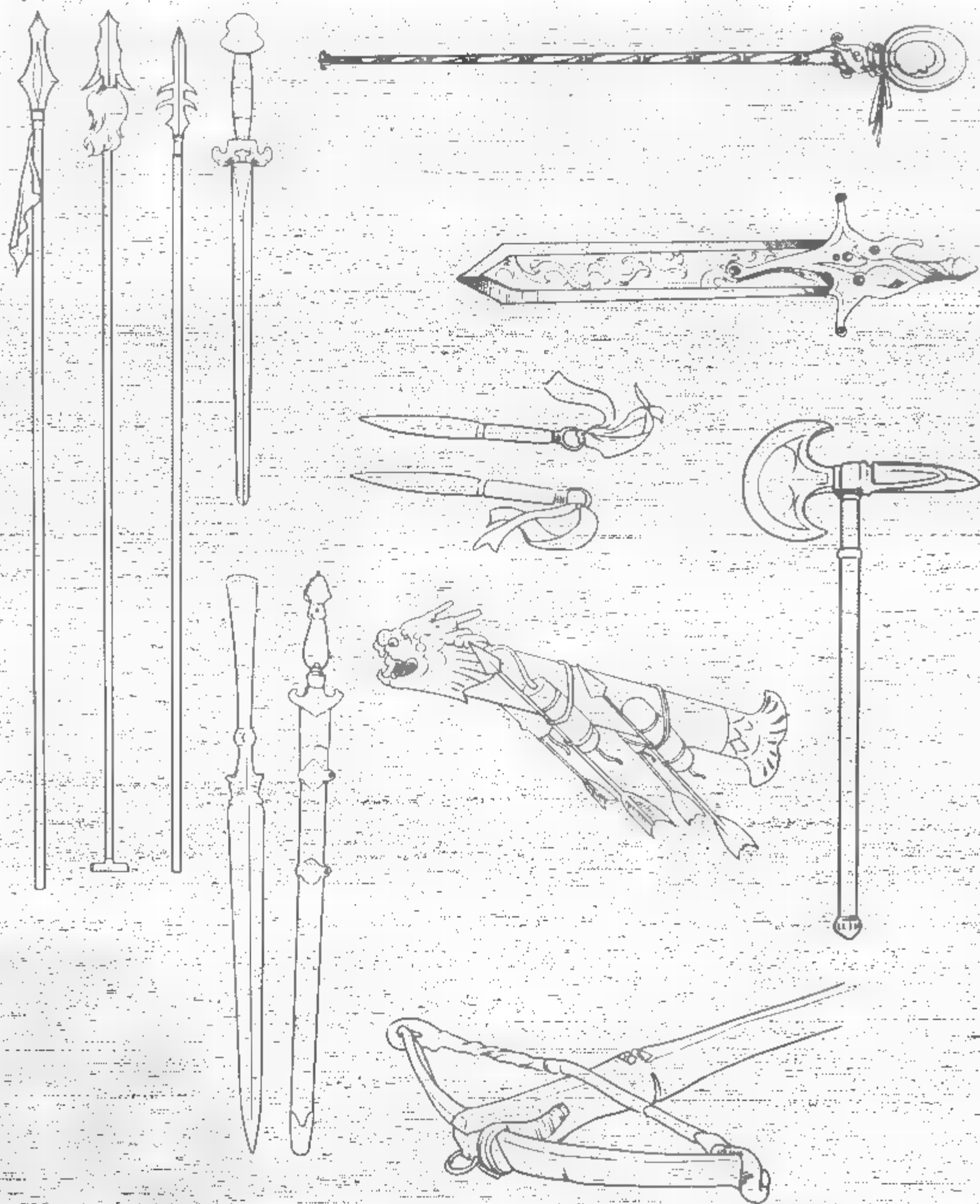


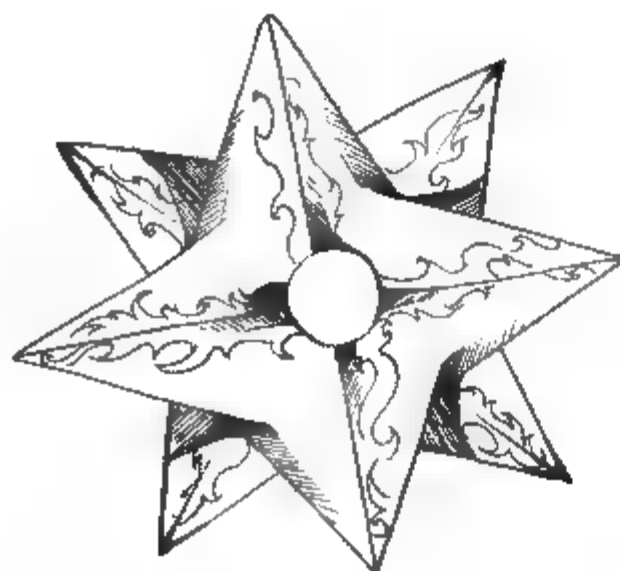
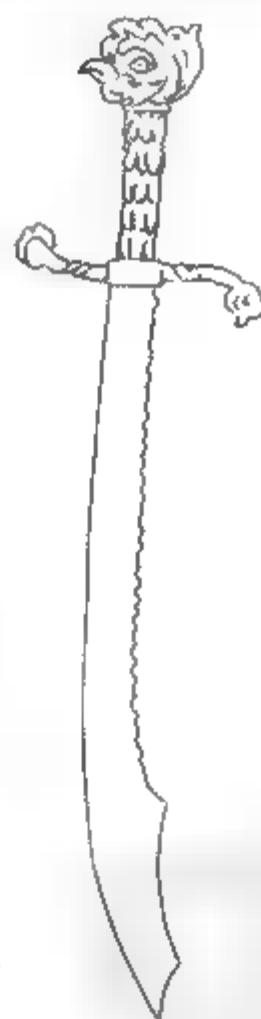
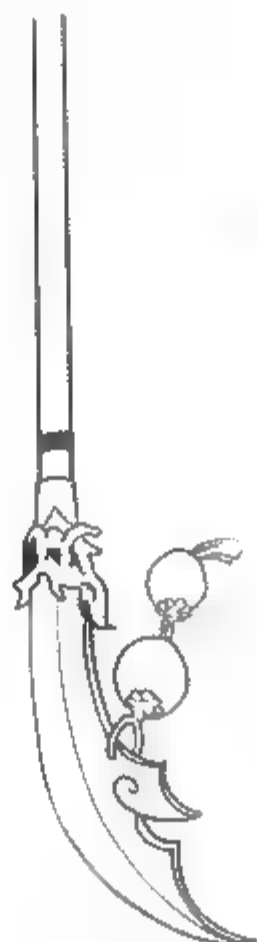
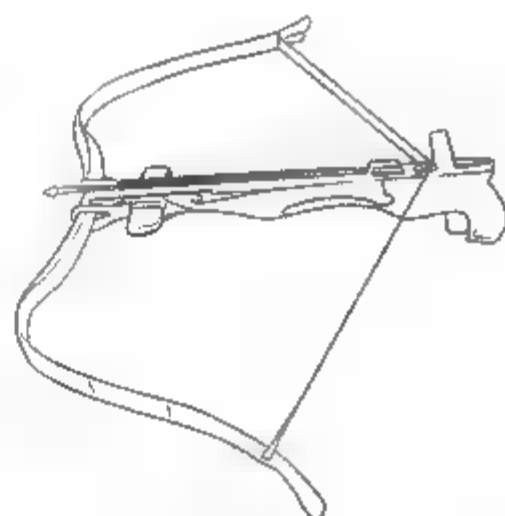
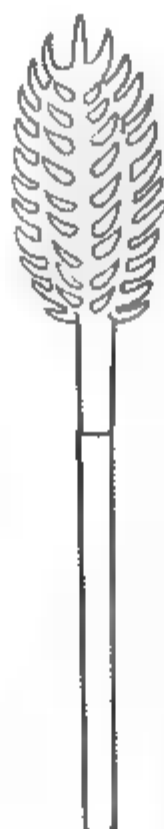
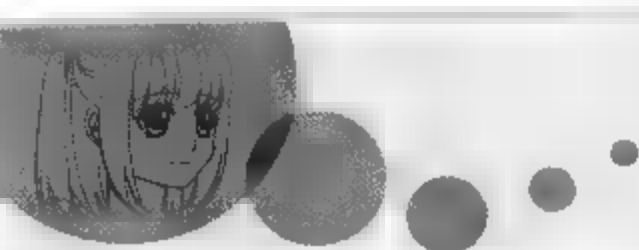
13. 娱乐用品

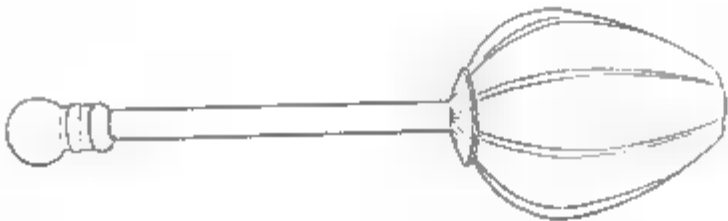
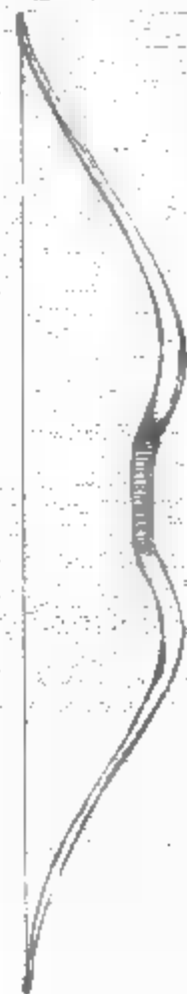
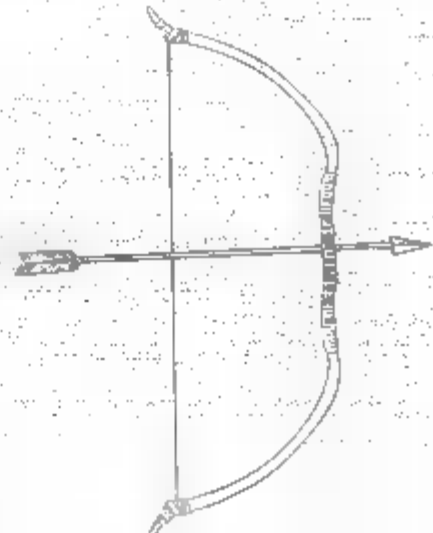
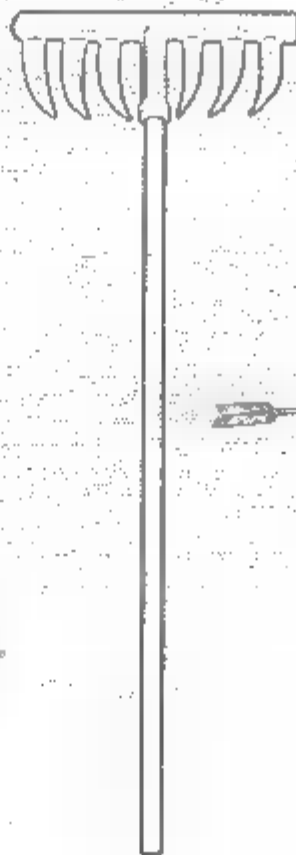
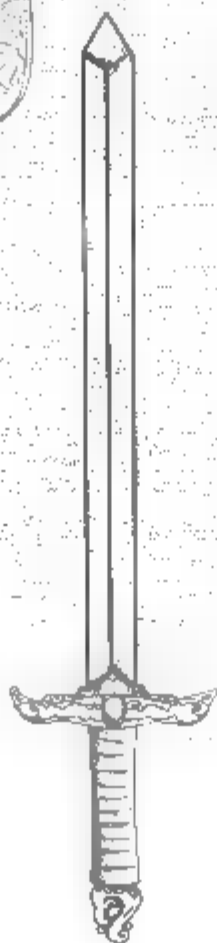
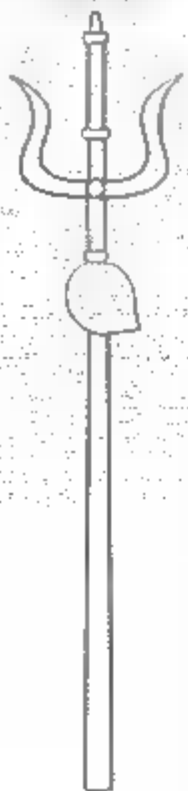


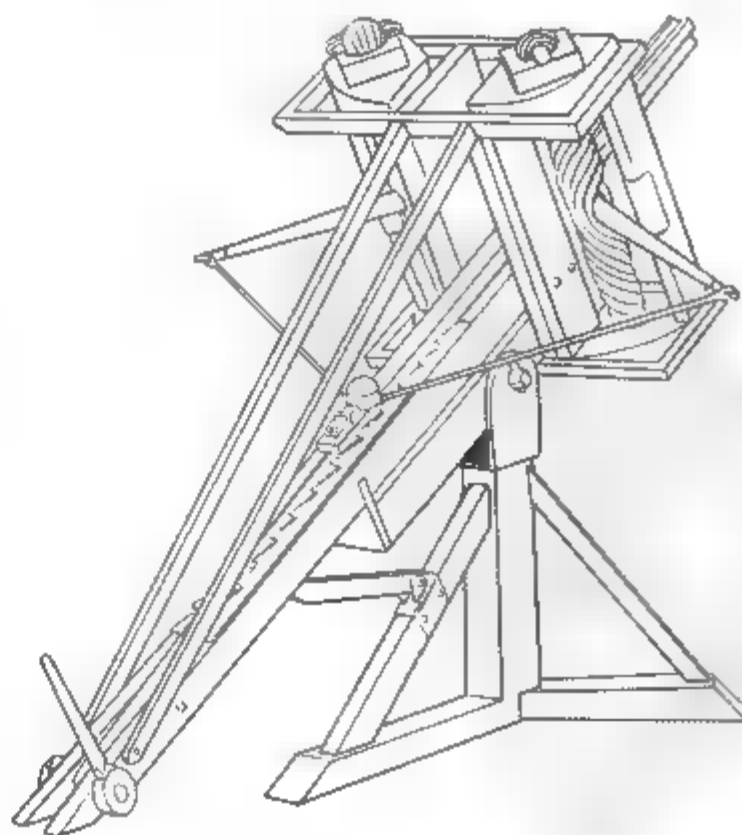
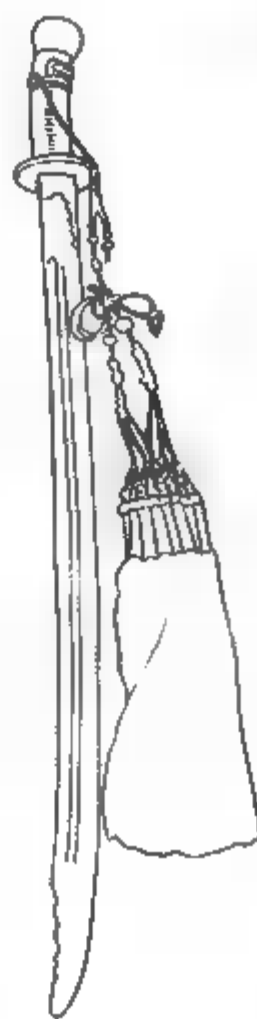
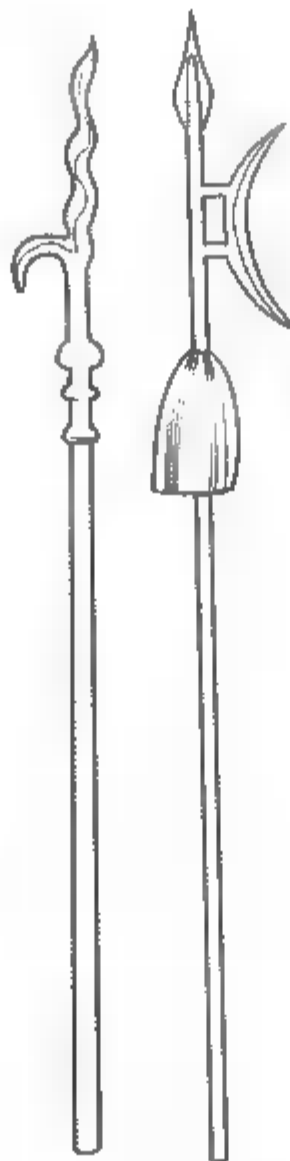
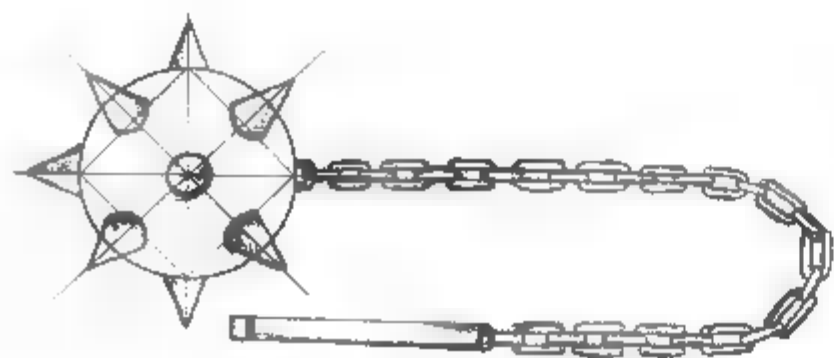


14. 古代兵器



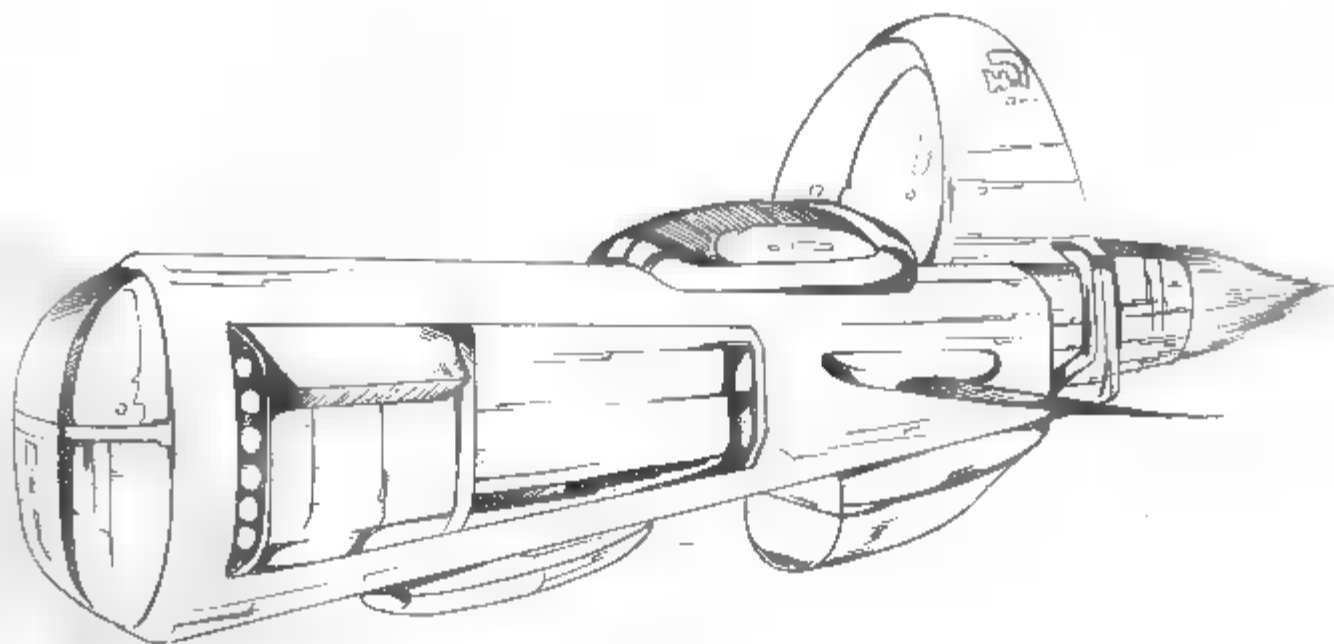
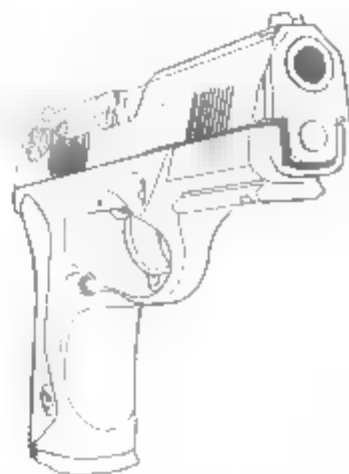
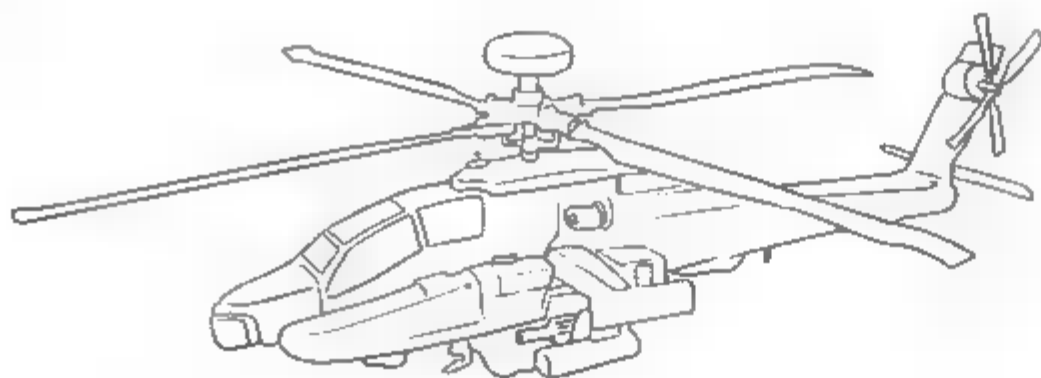
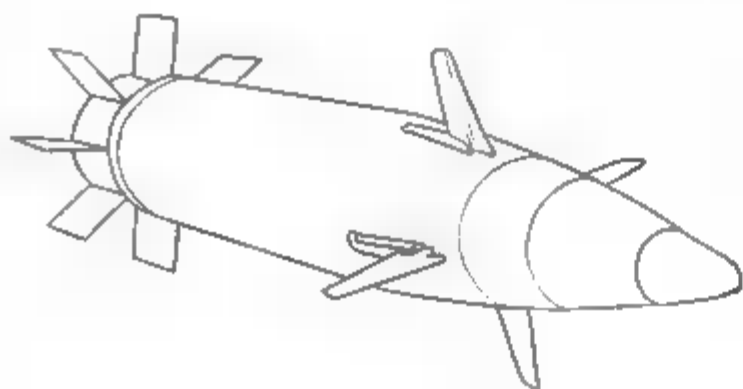
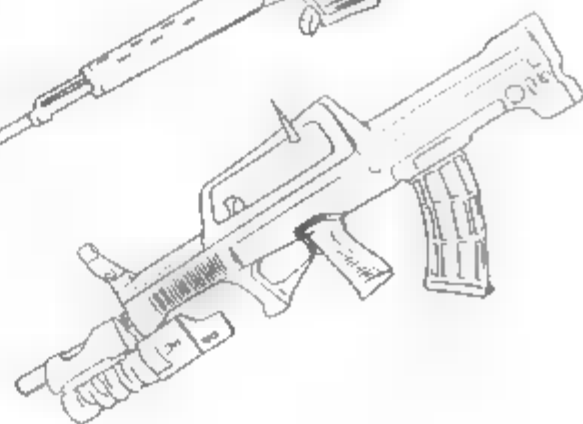
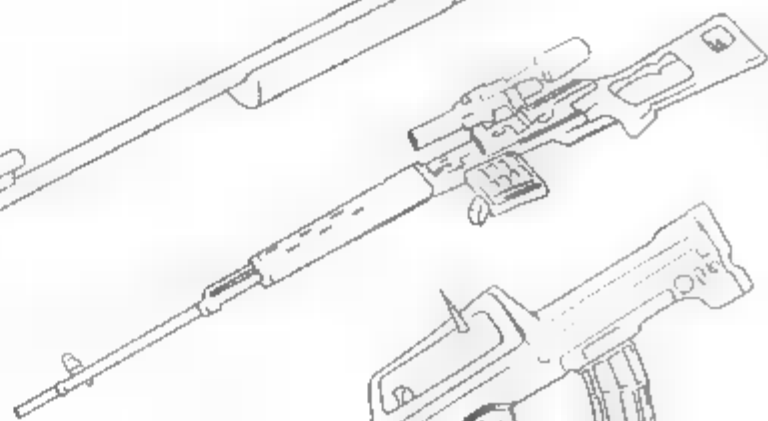
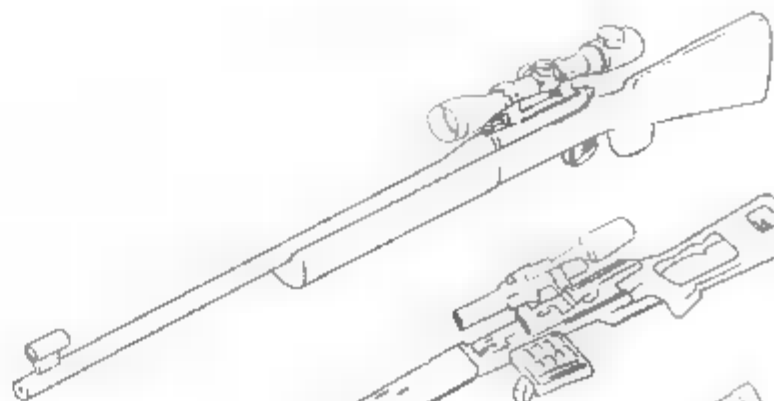
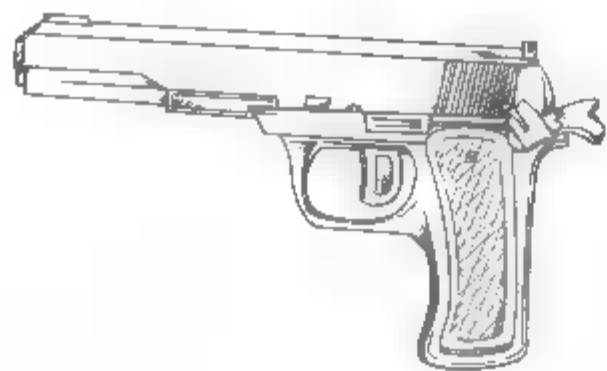


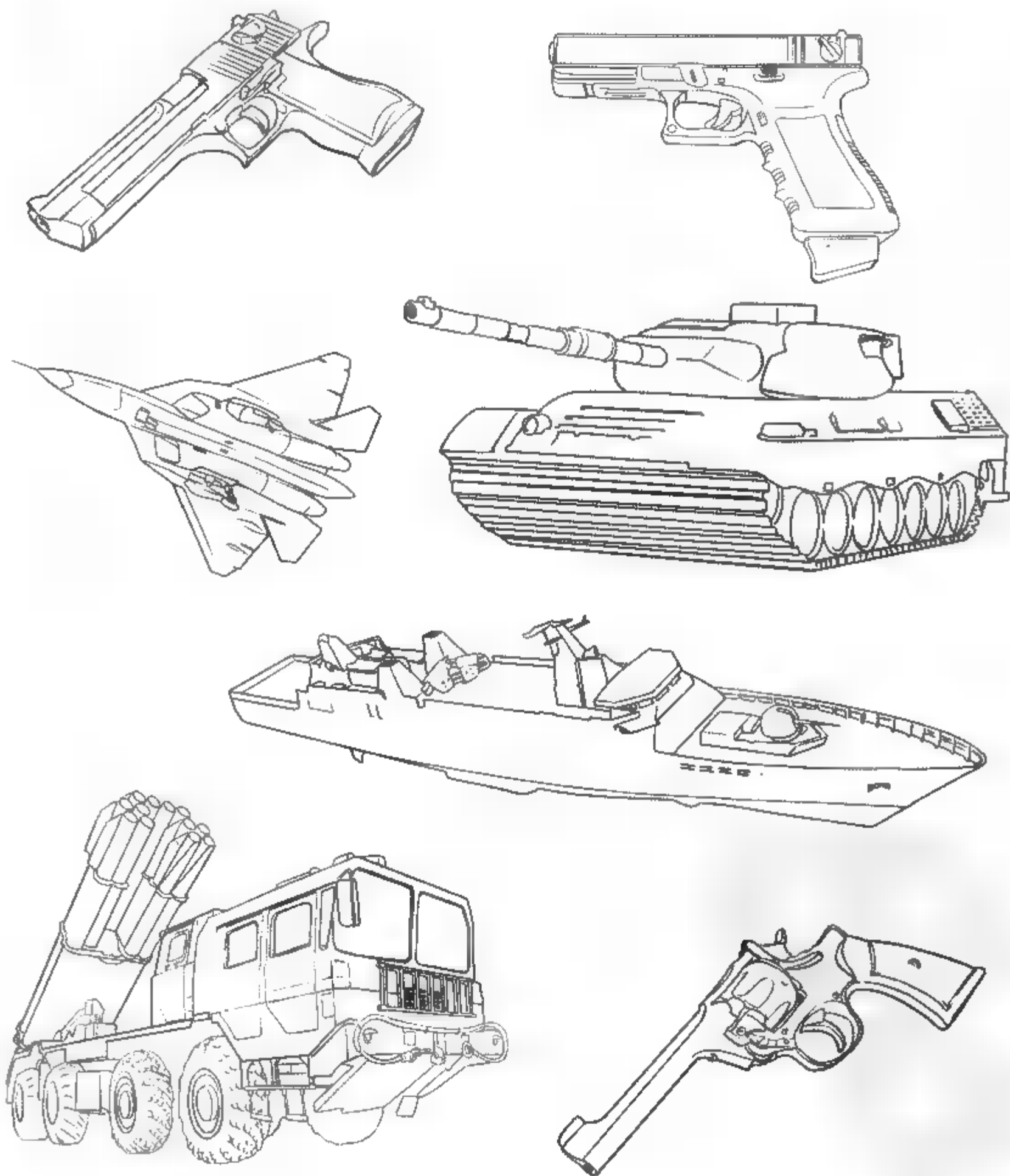






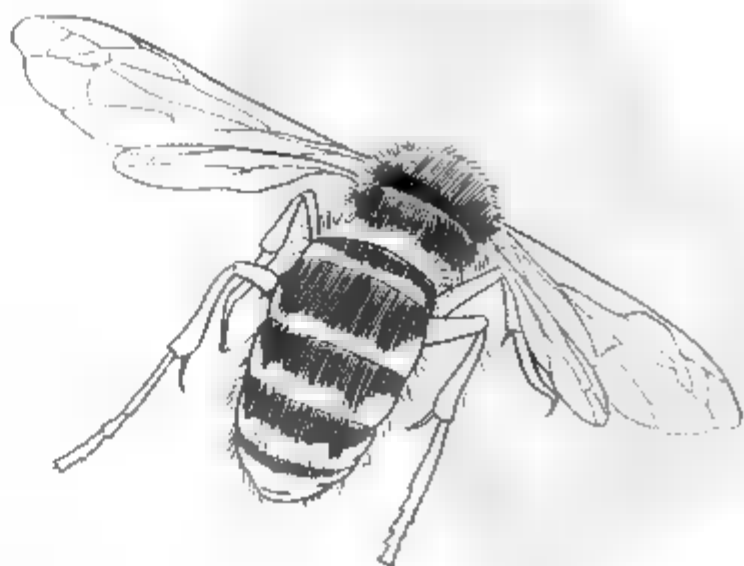
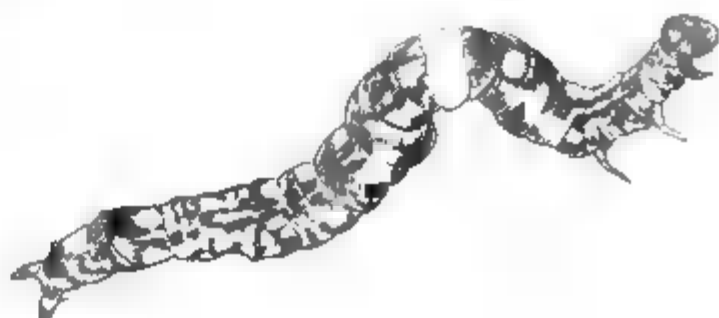
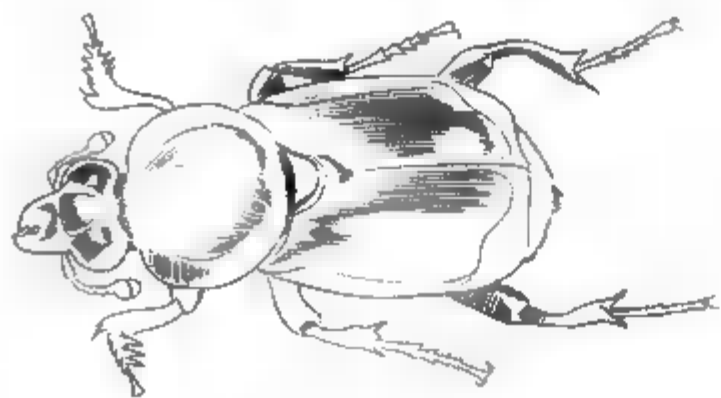
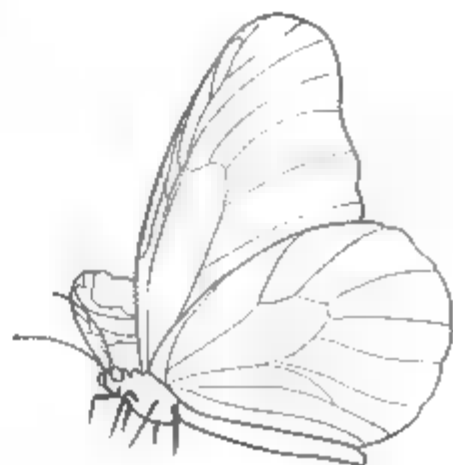
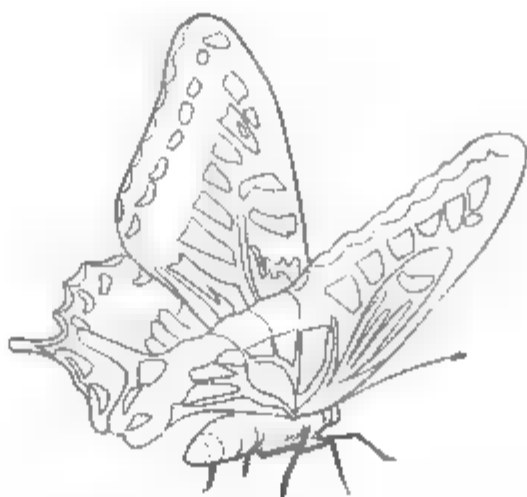
15. 现代兵器





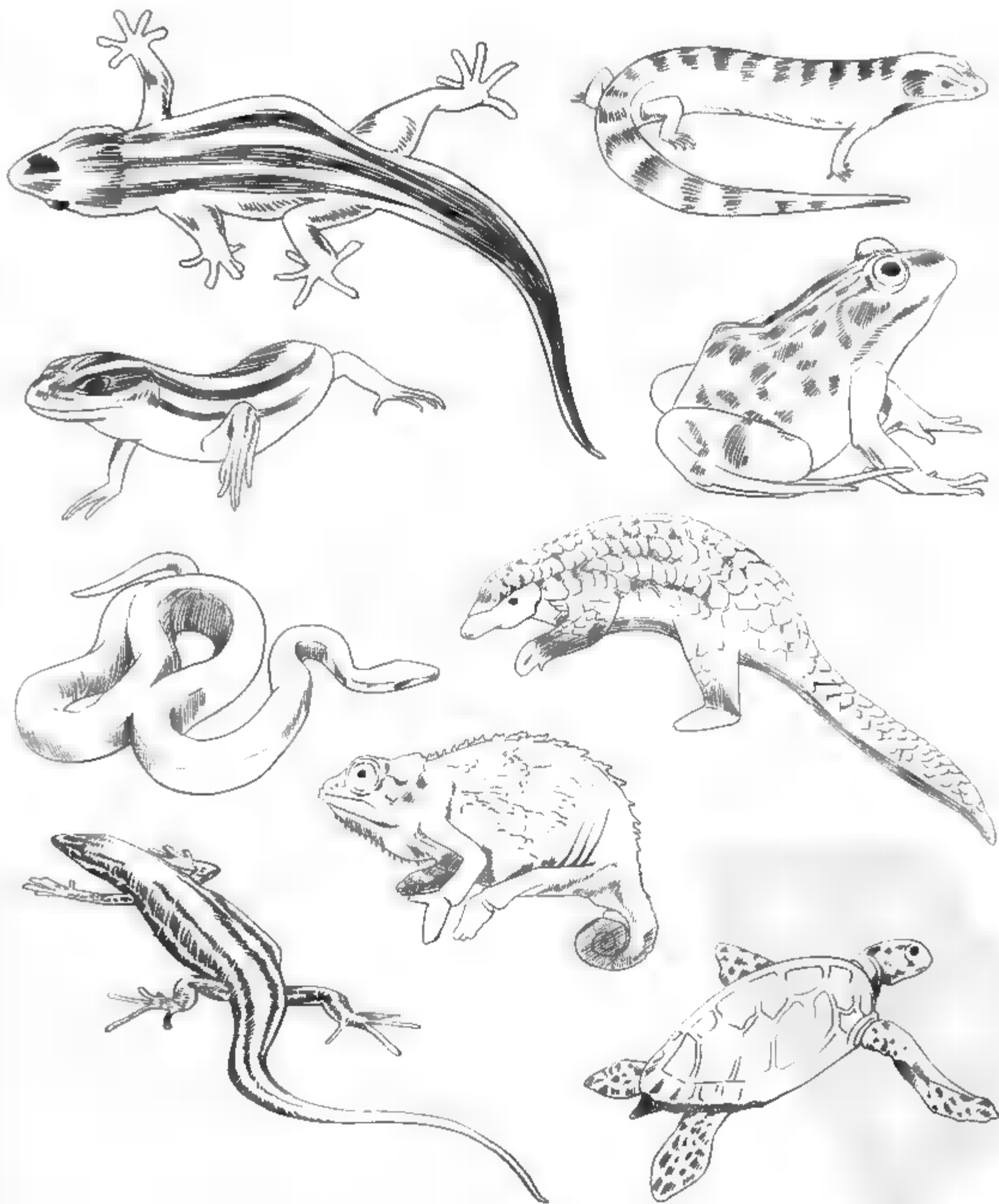


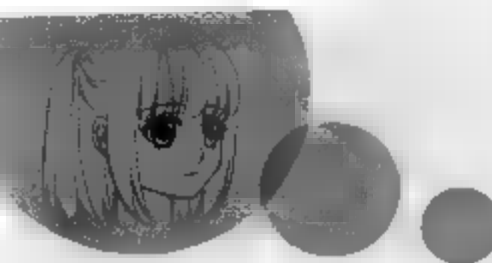
16. 各种虫类





17. 爬行动物



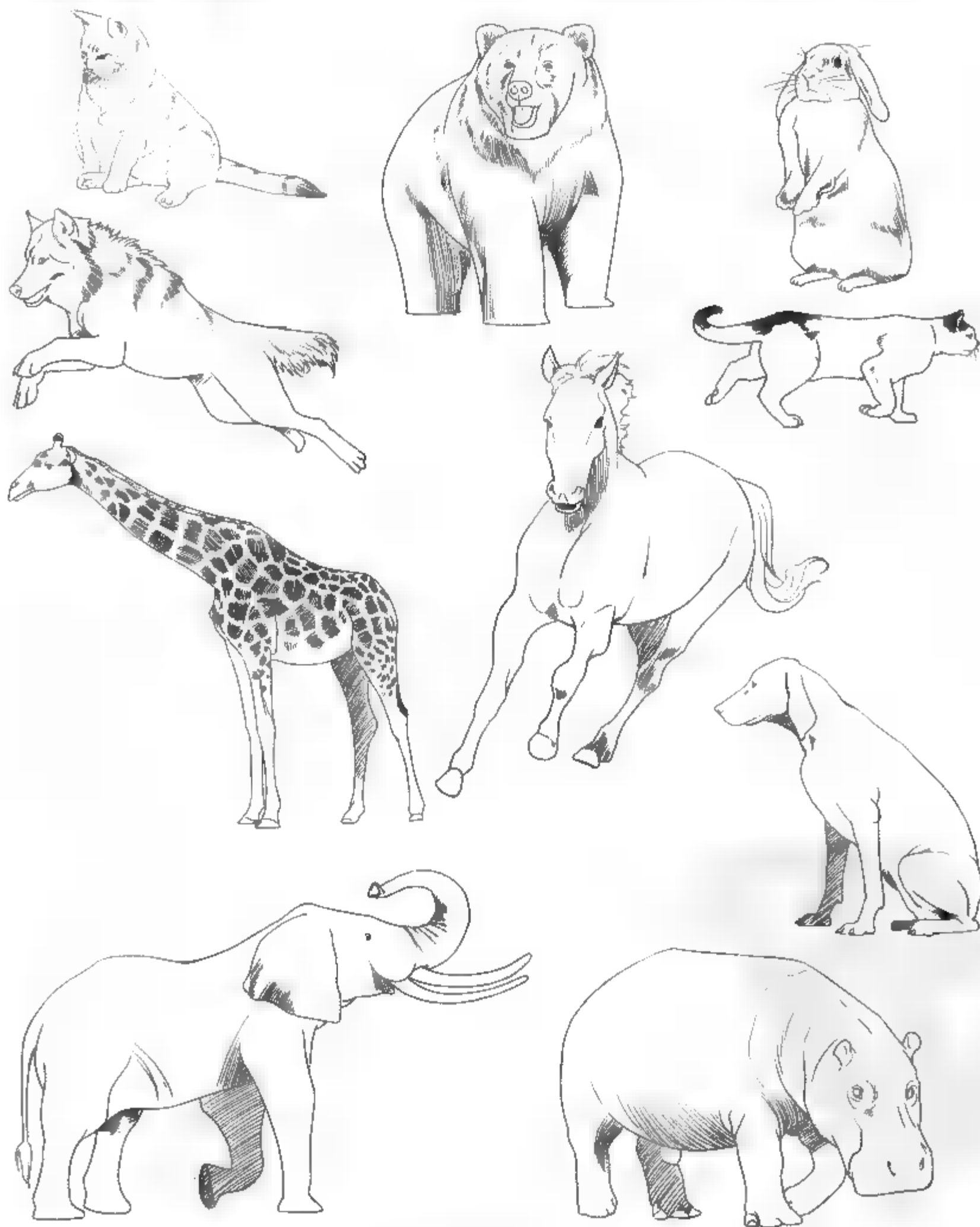


18. 飞禽鸟类



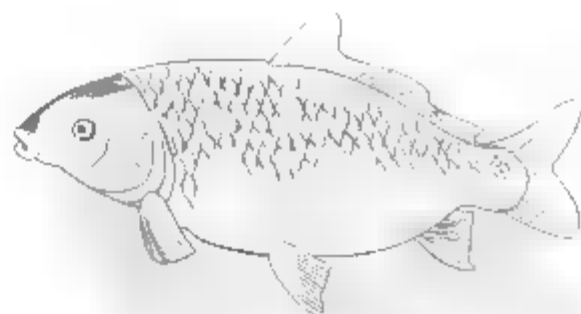
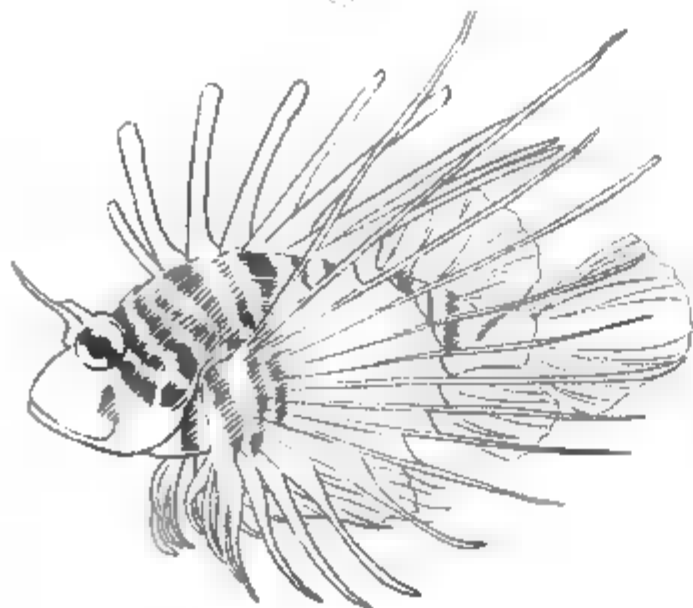
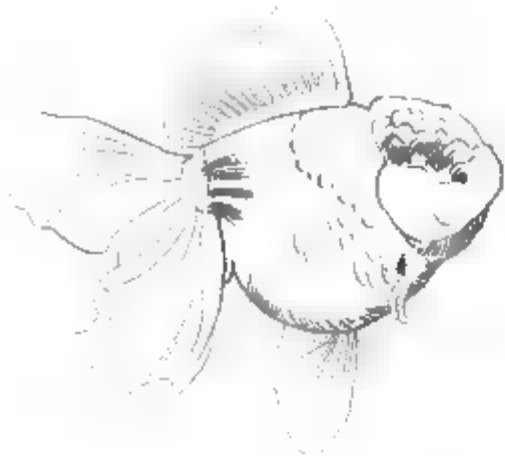
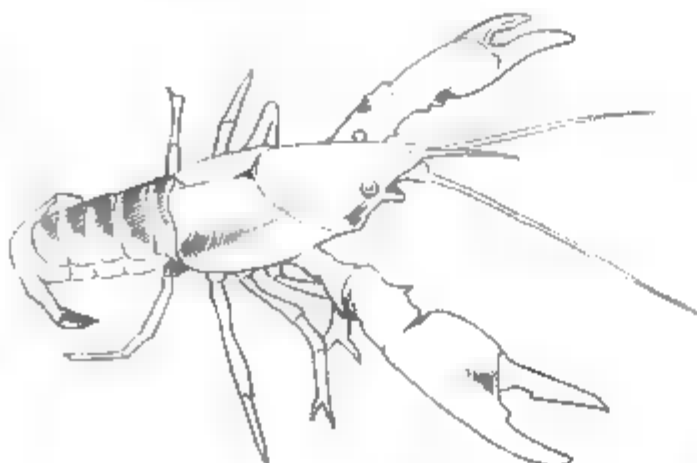
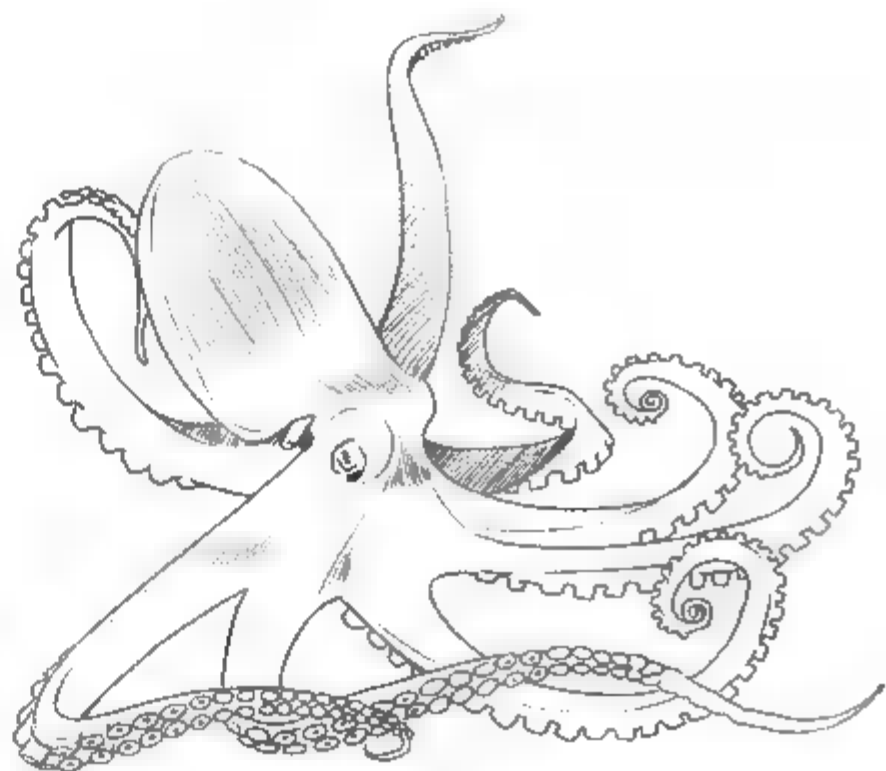
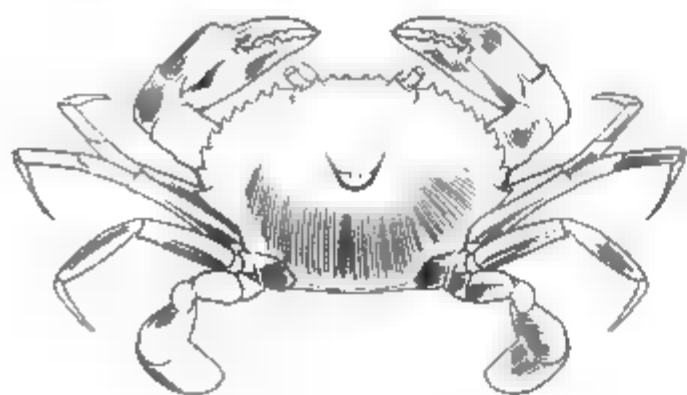


19. 动物





20. 水生动物

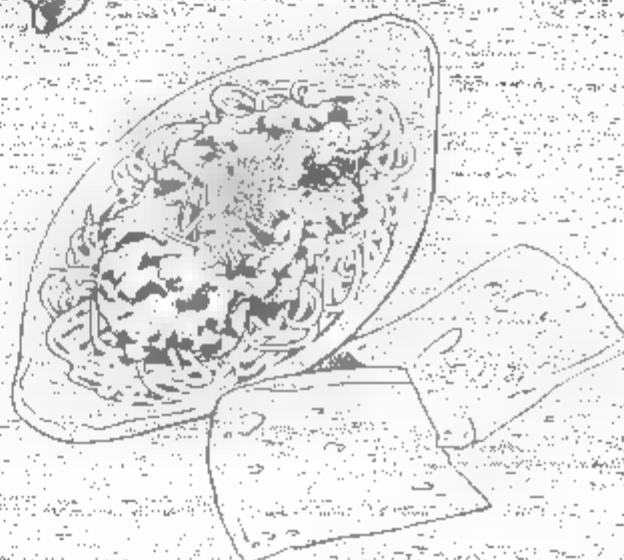
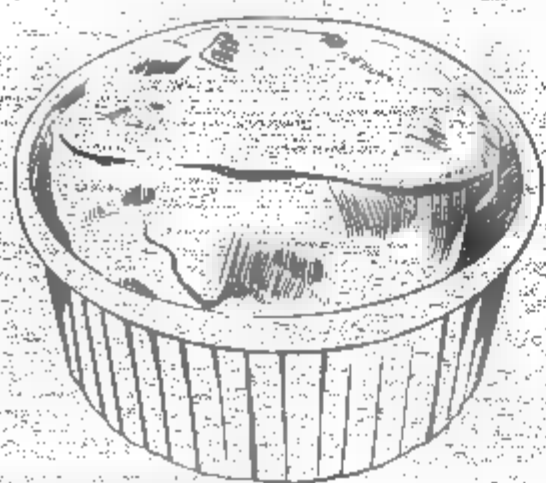
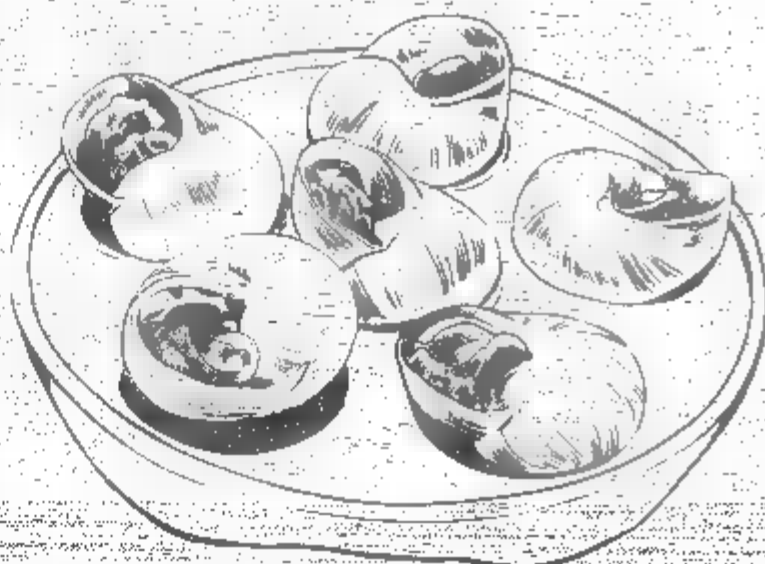
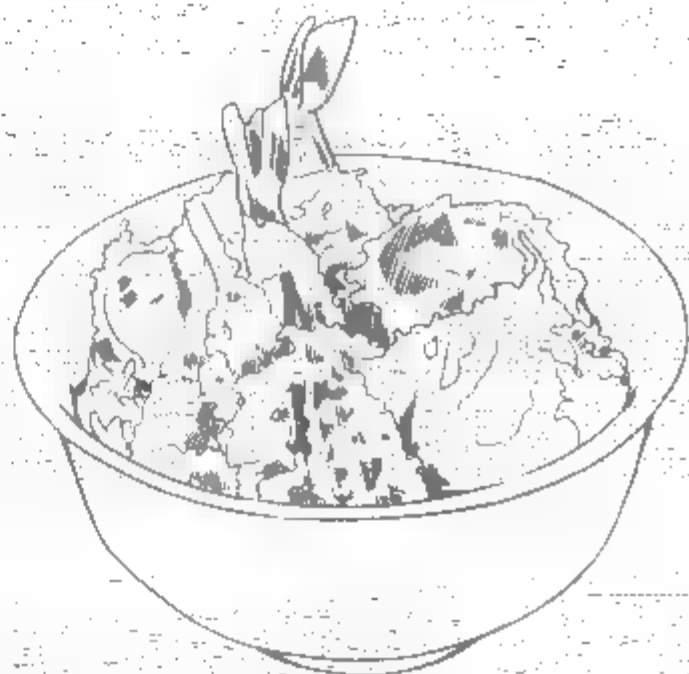
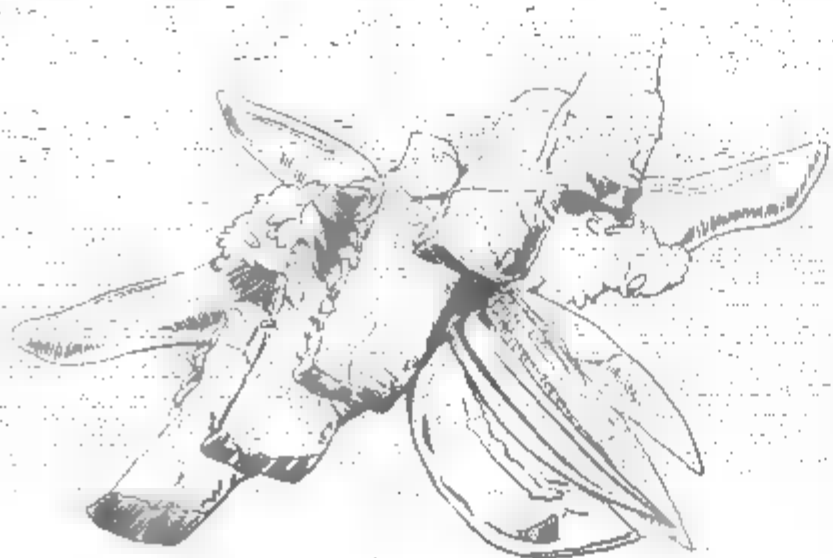




21. 食物

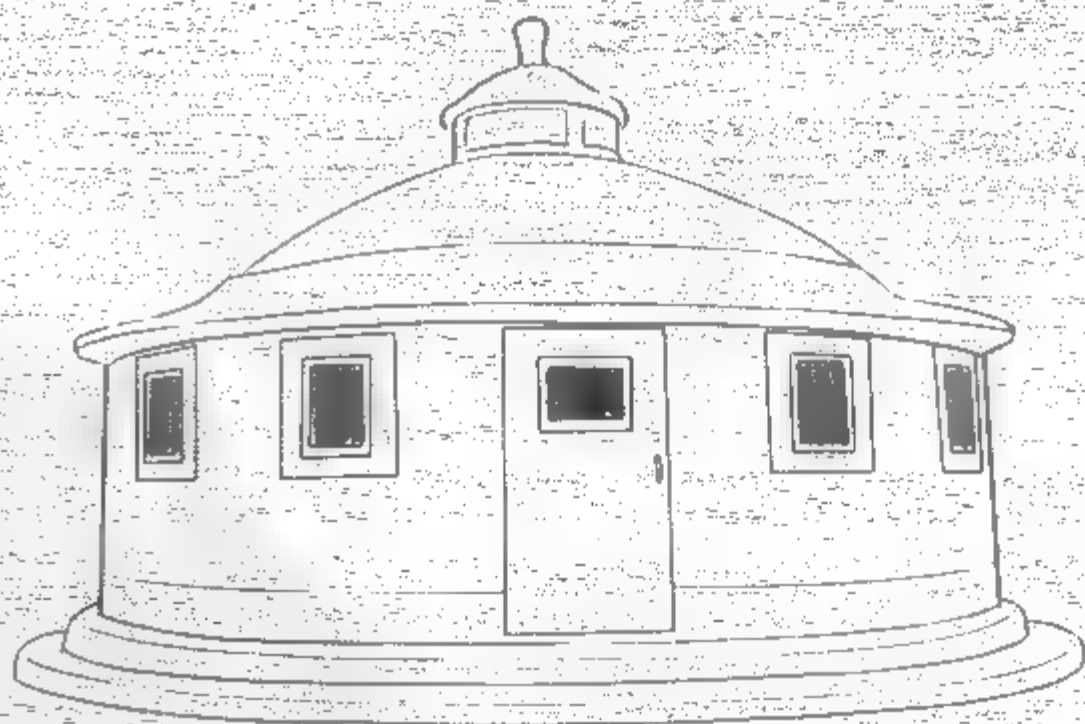
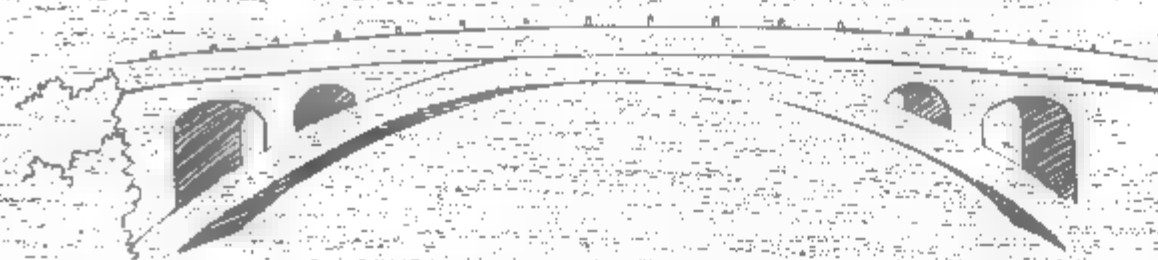
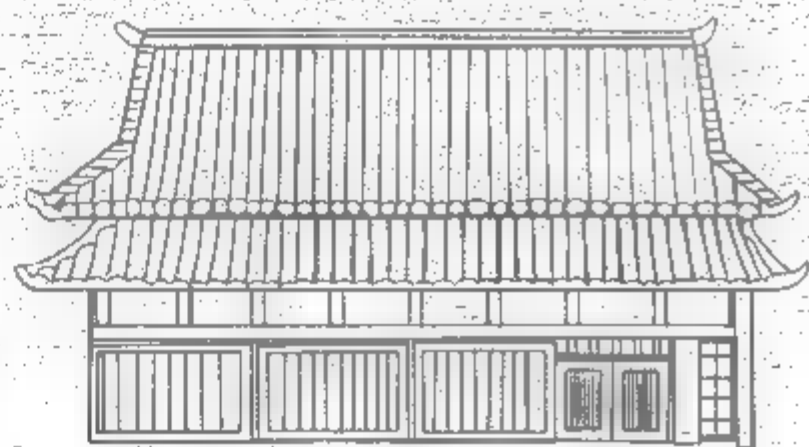
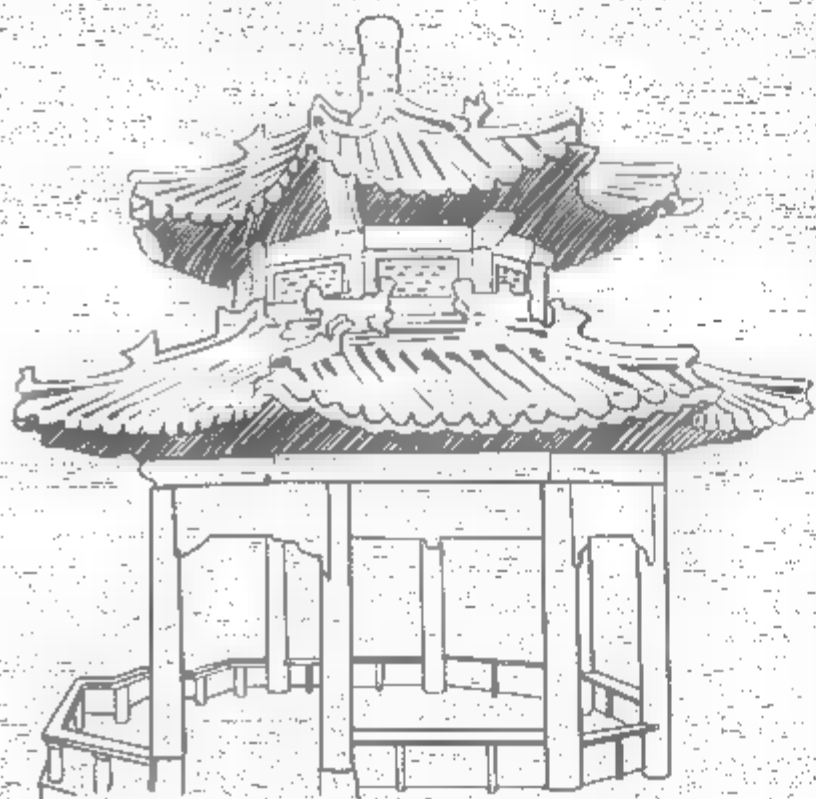


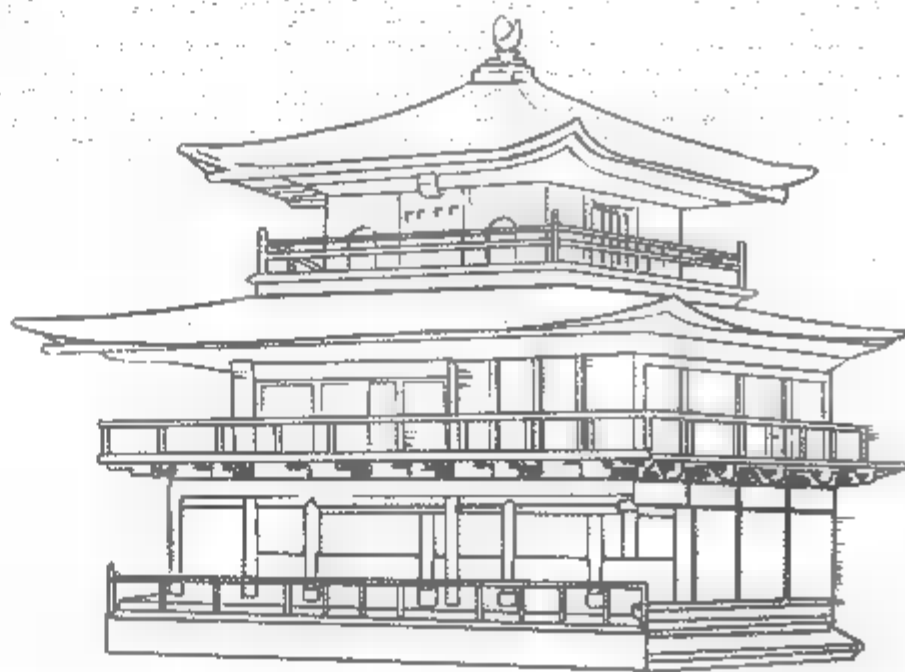
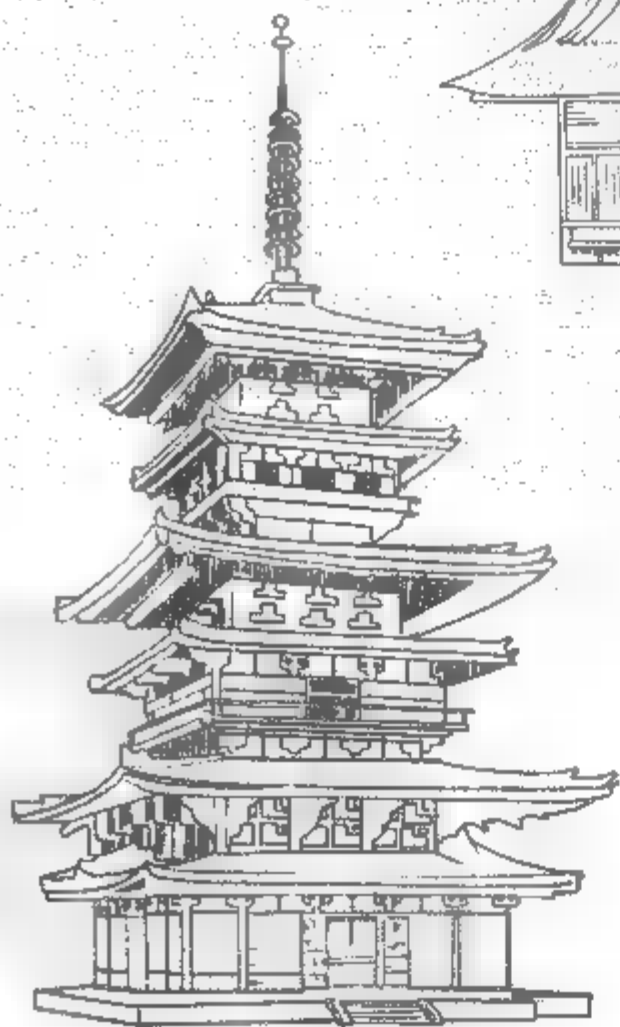
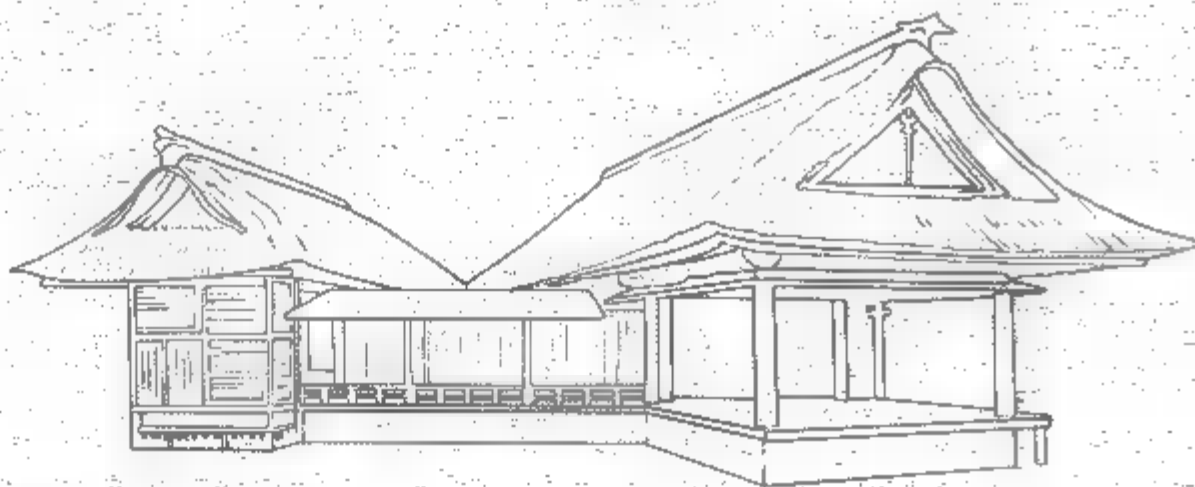
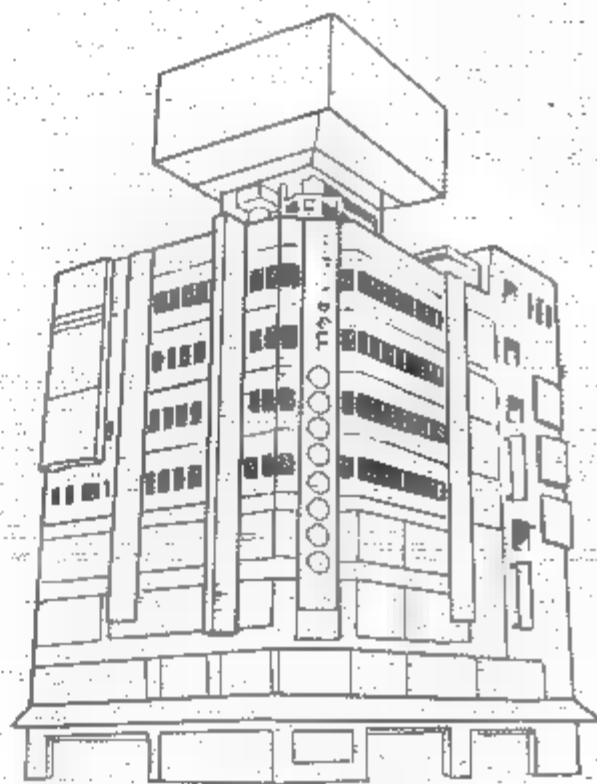


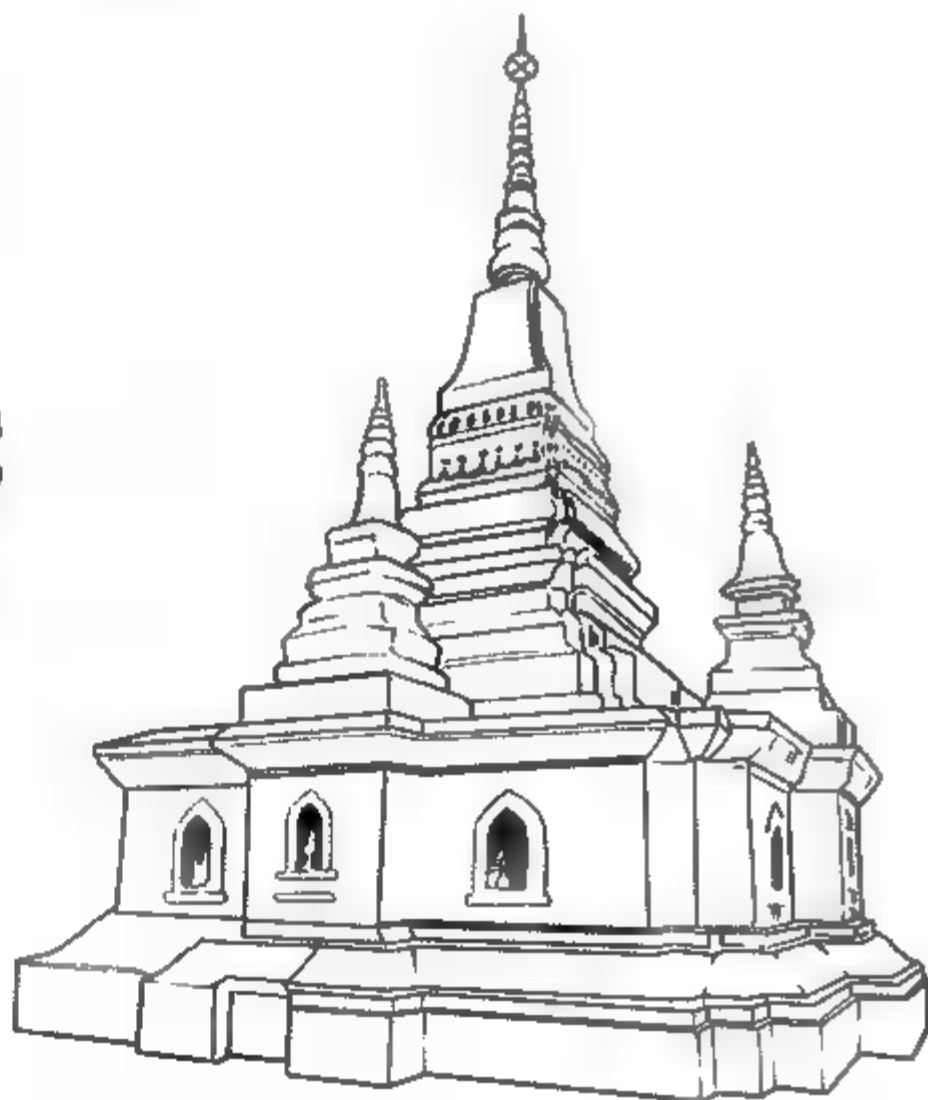
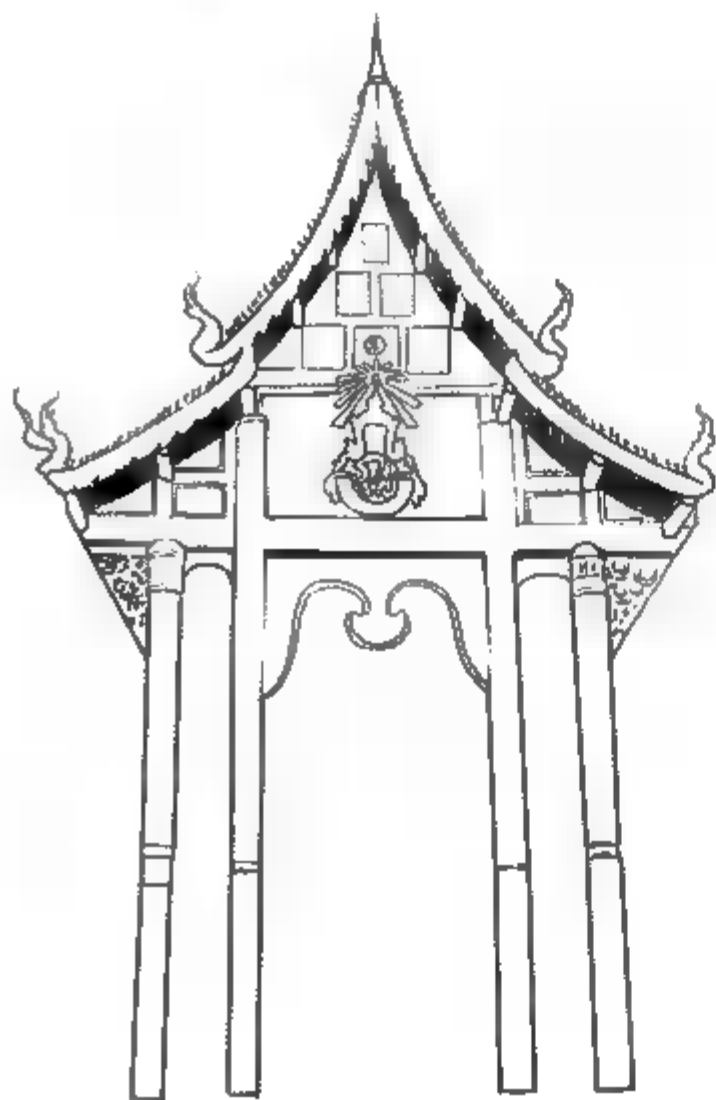


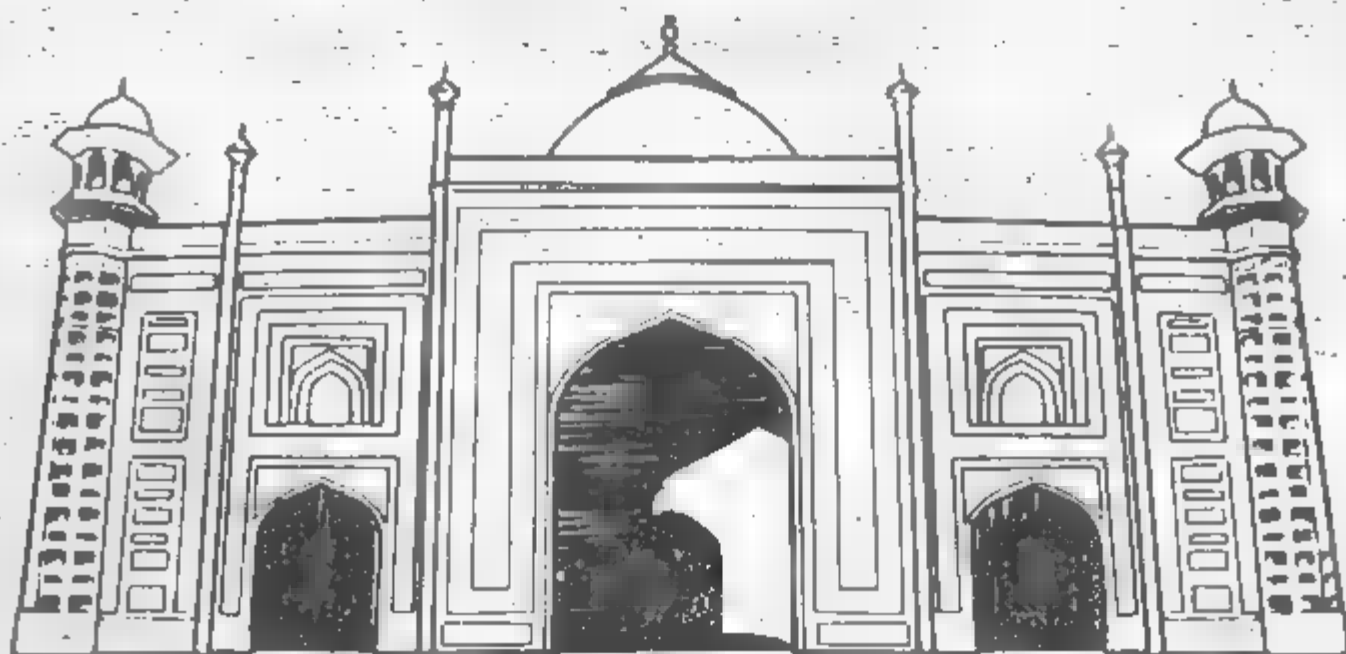
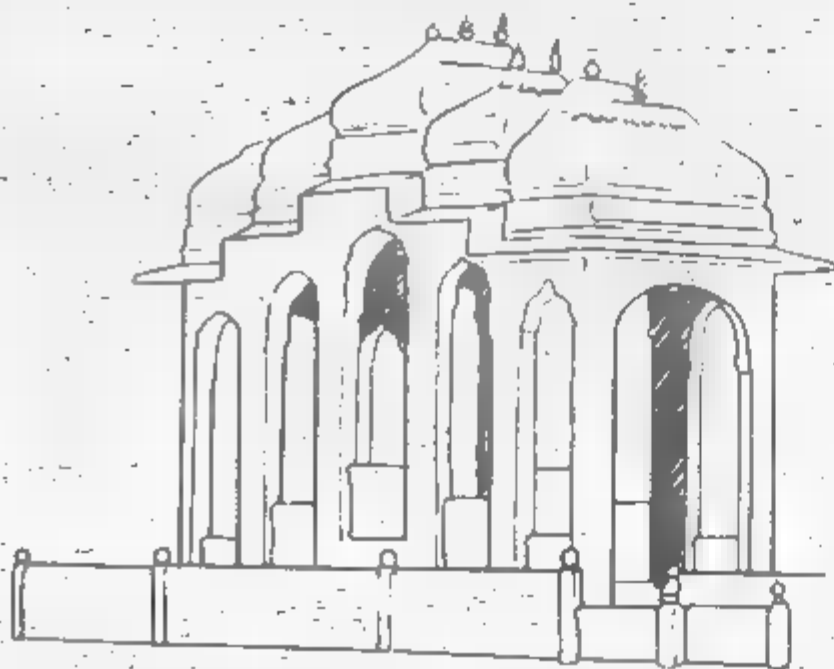
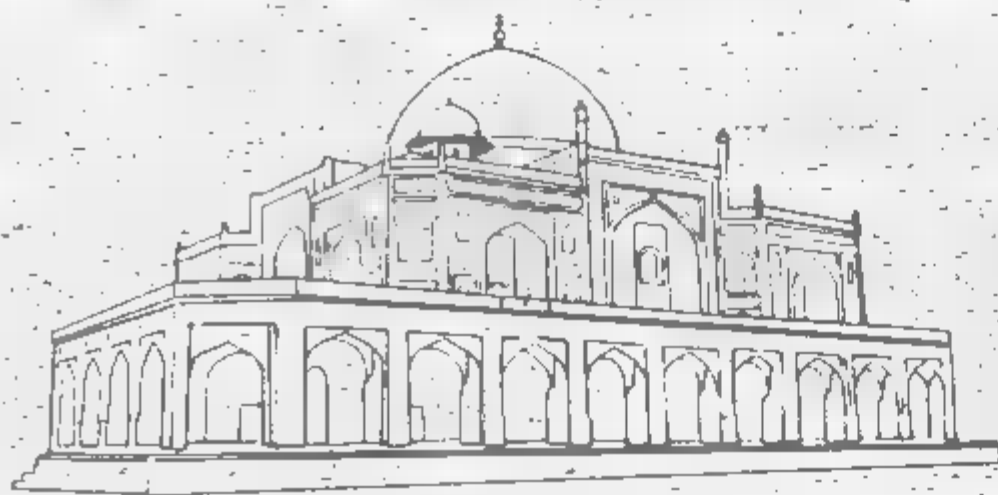


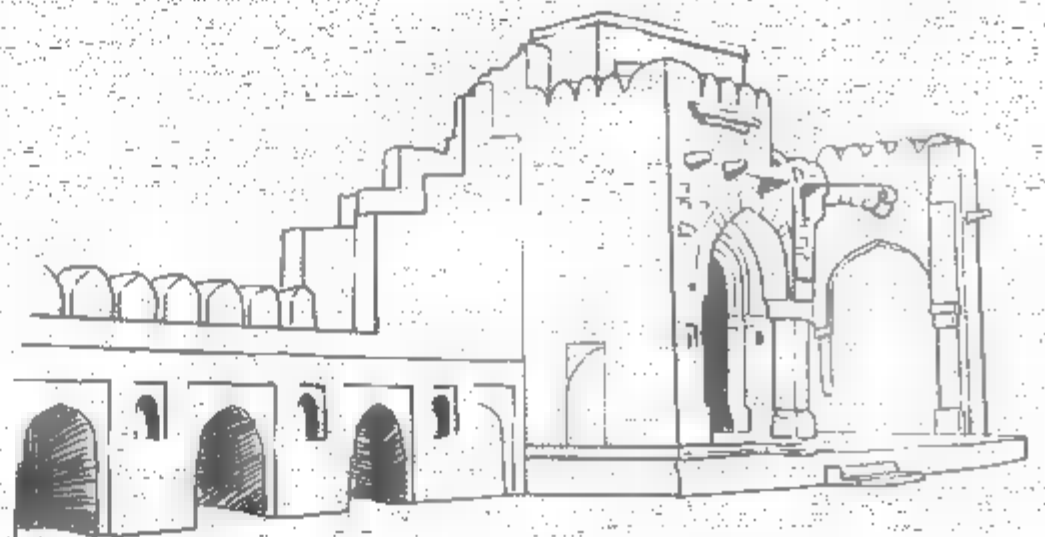
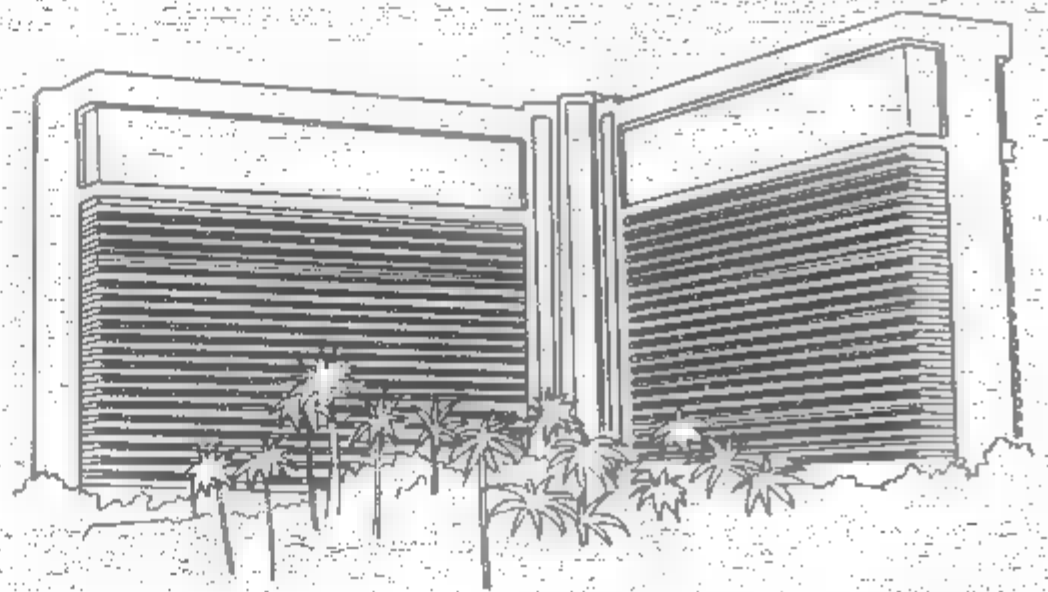
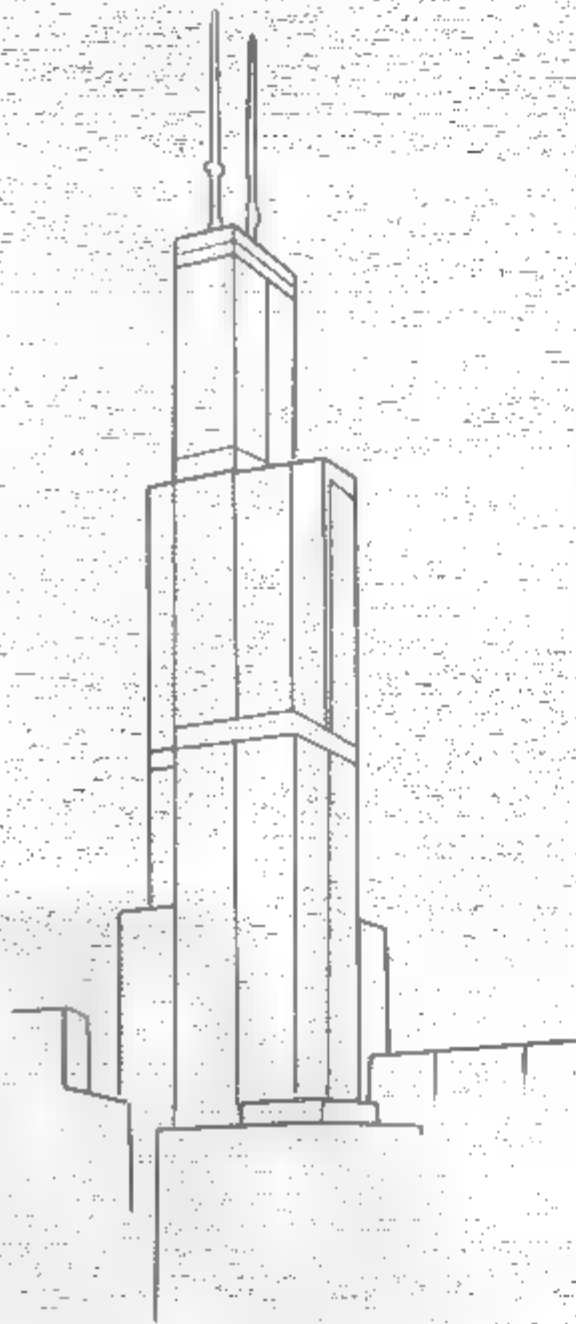
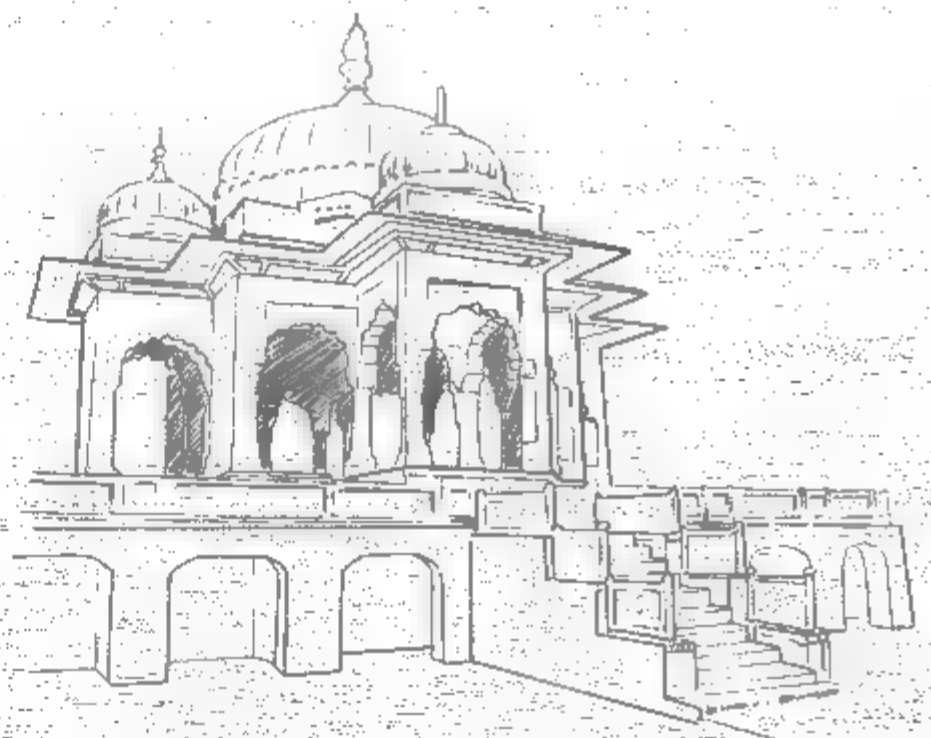
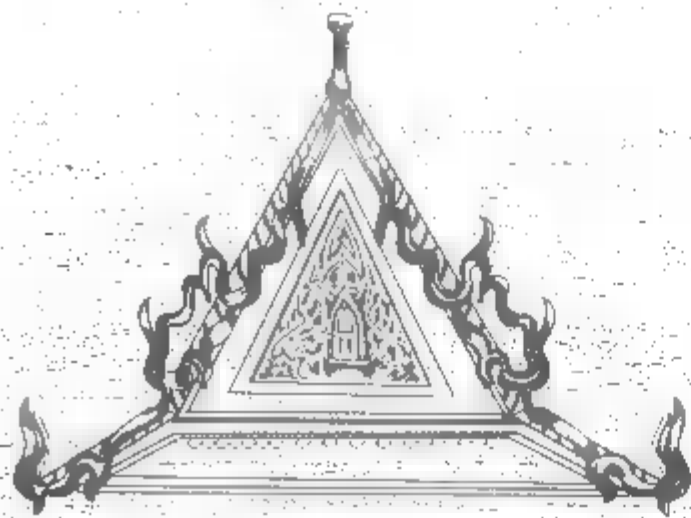
22. 建筑场景

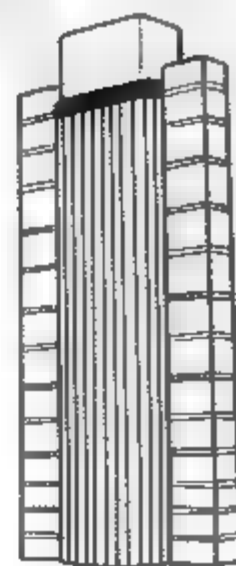
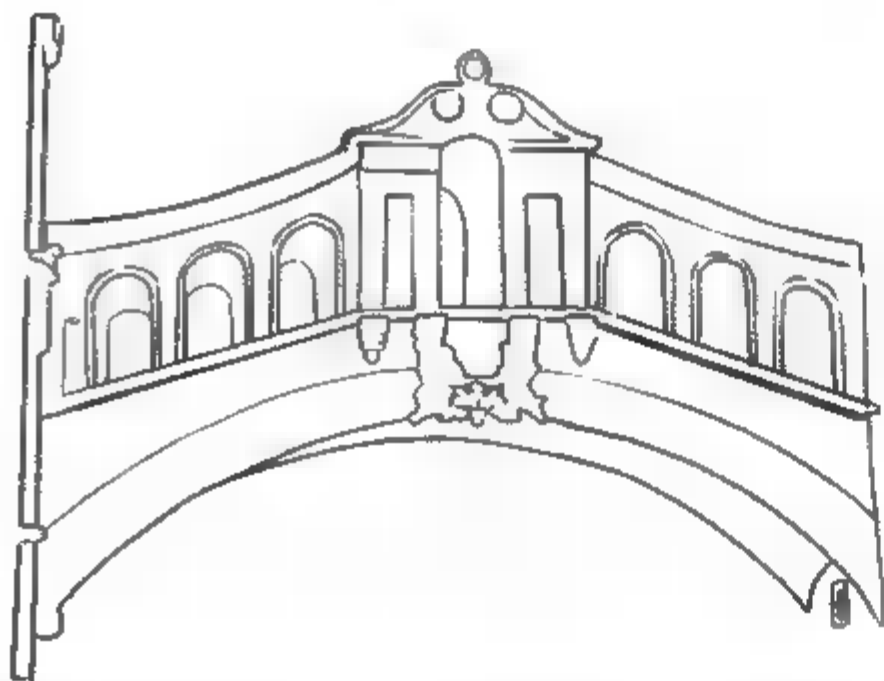
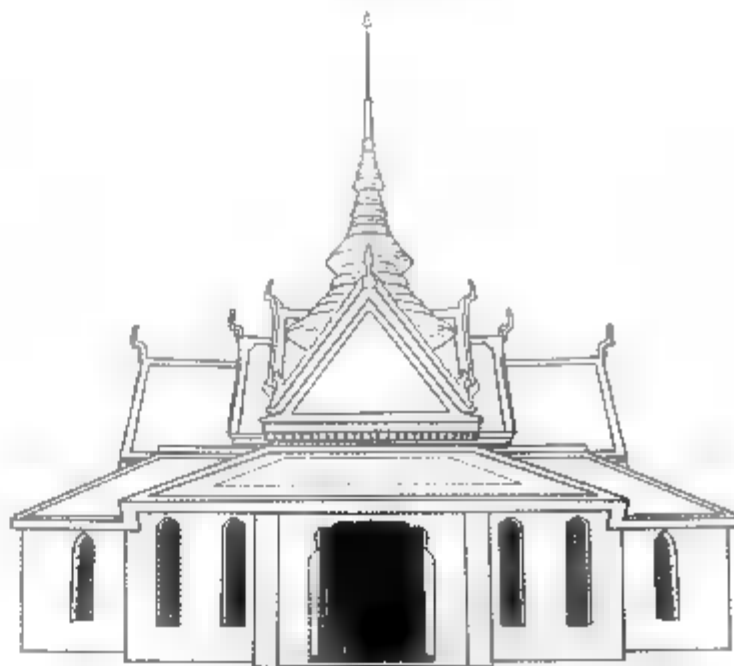
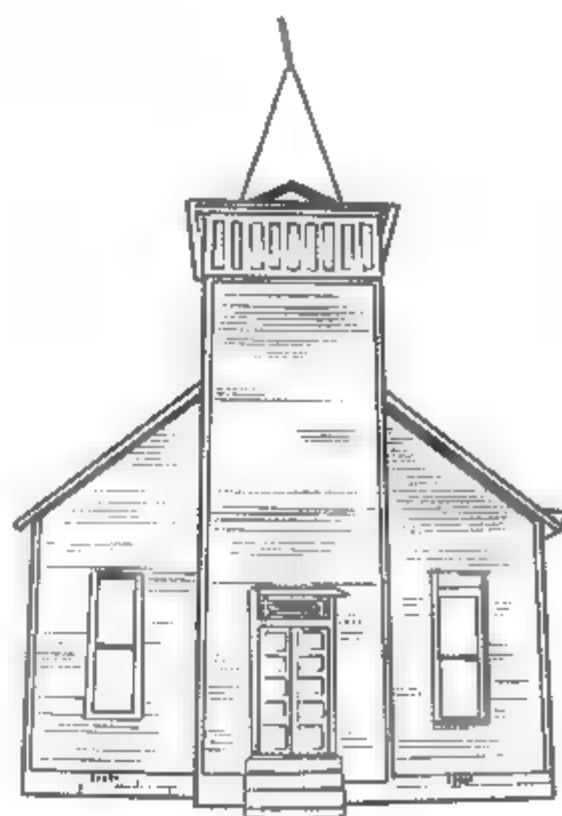
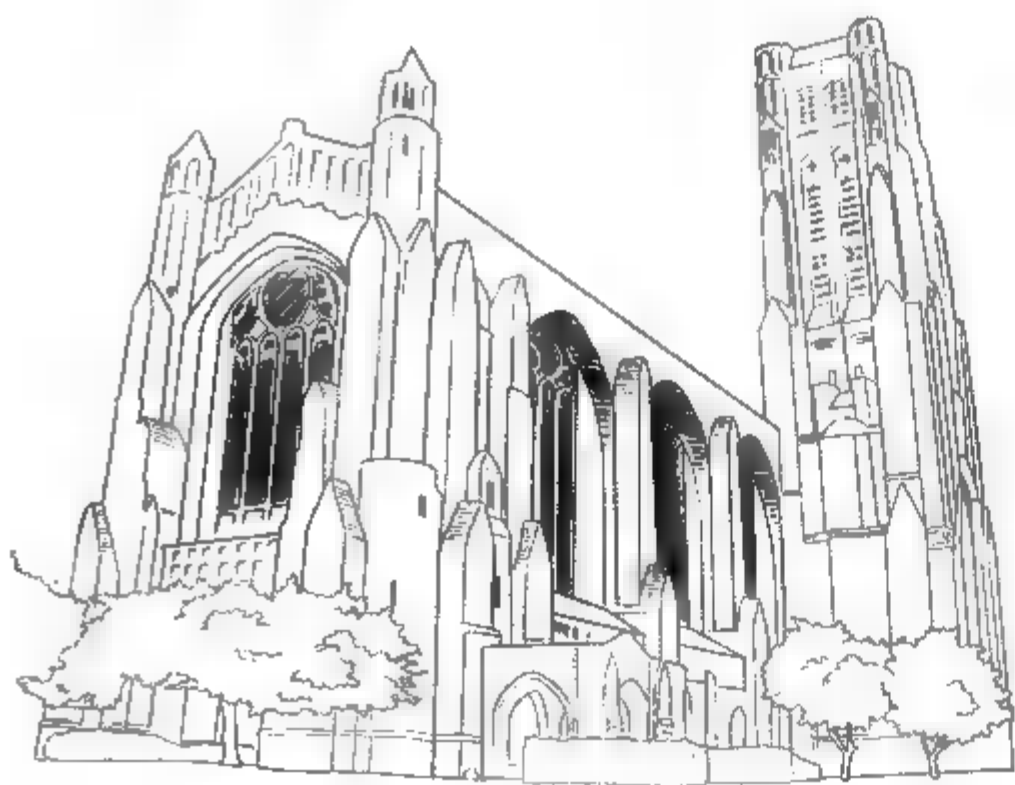
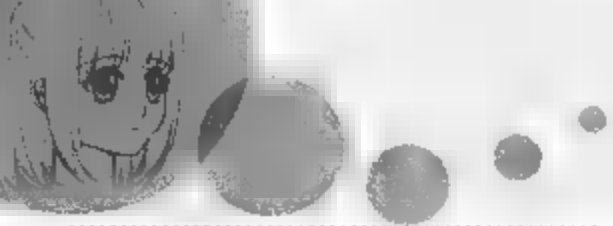


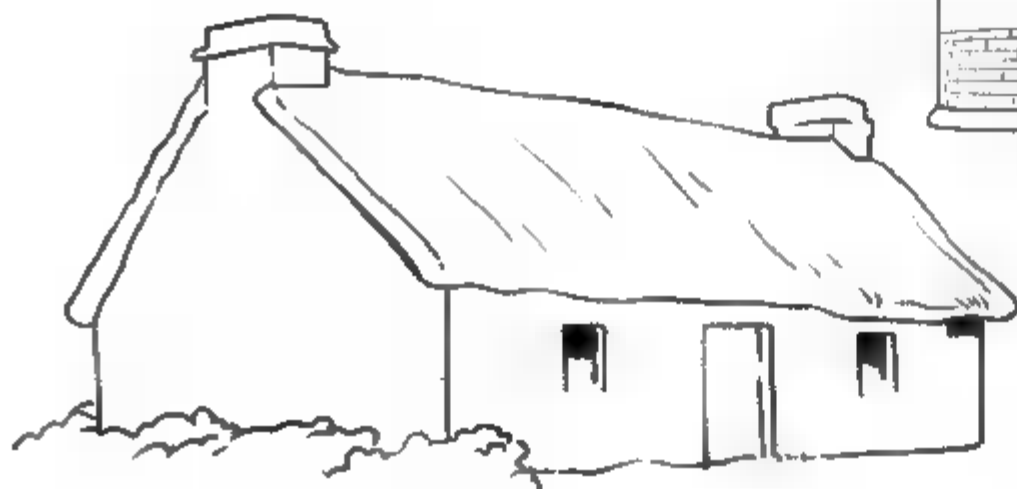
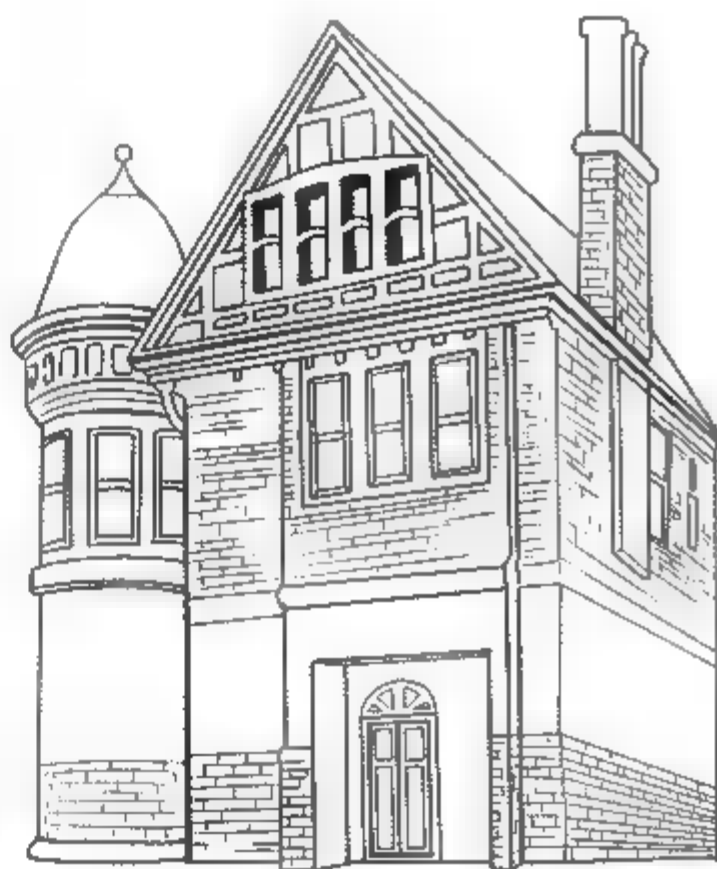
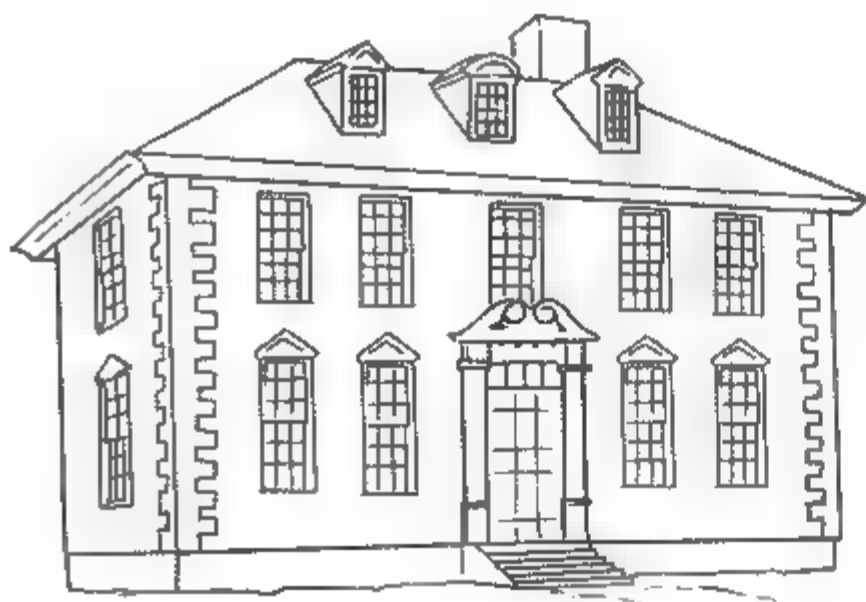


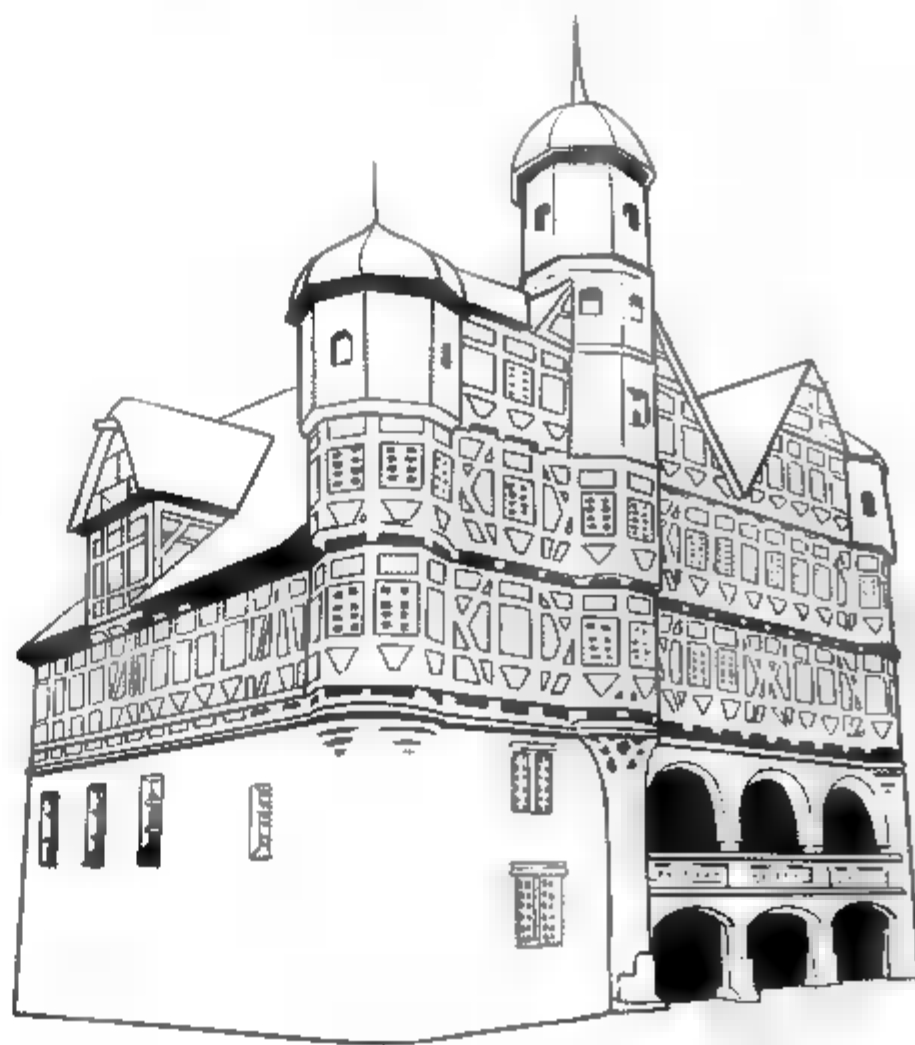
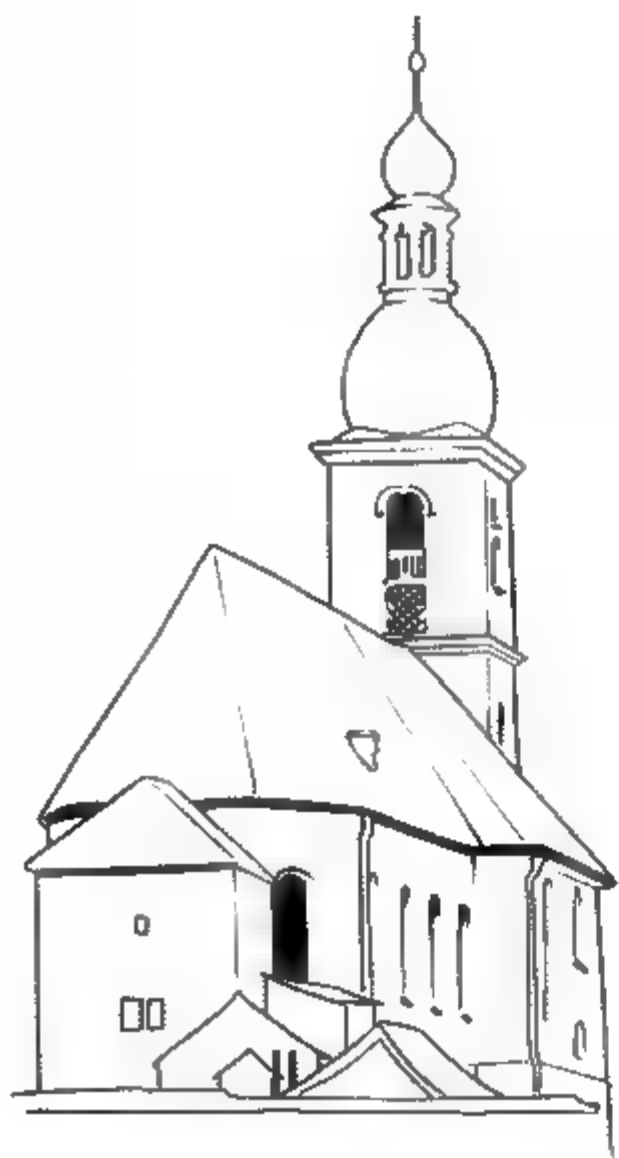
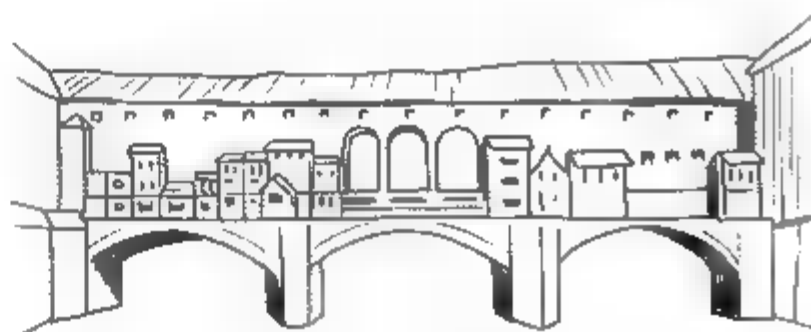
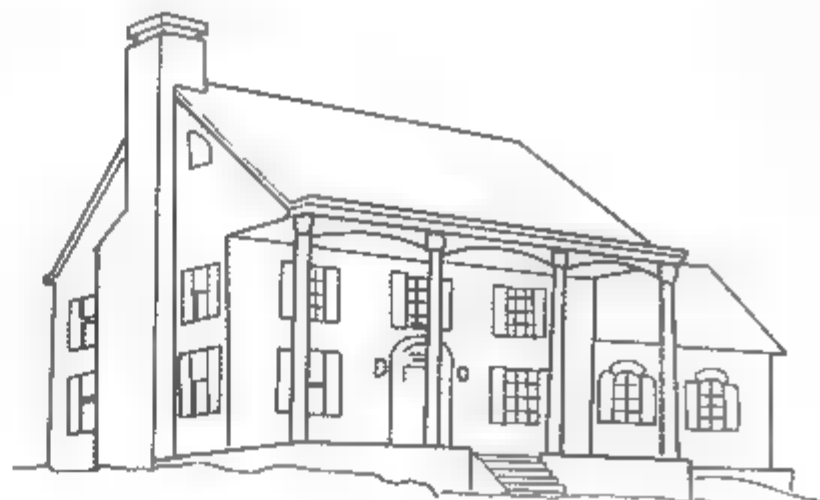


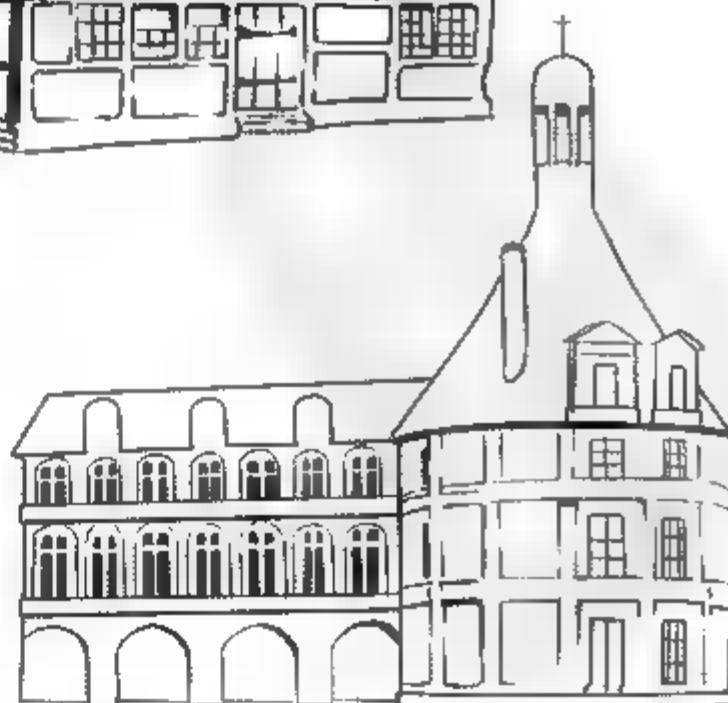
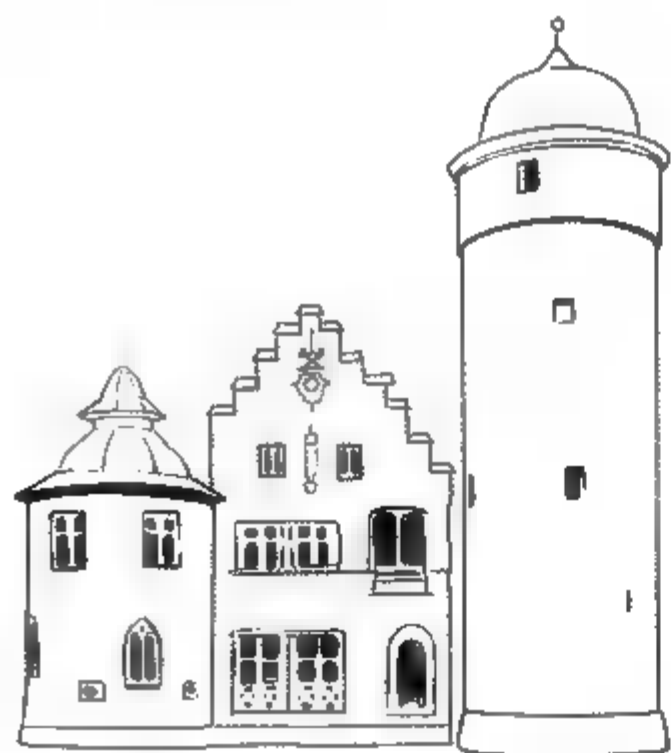
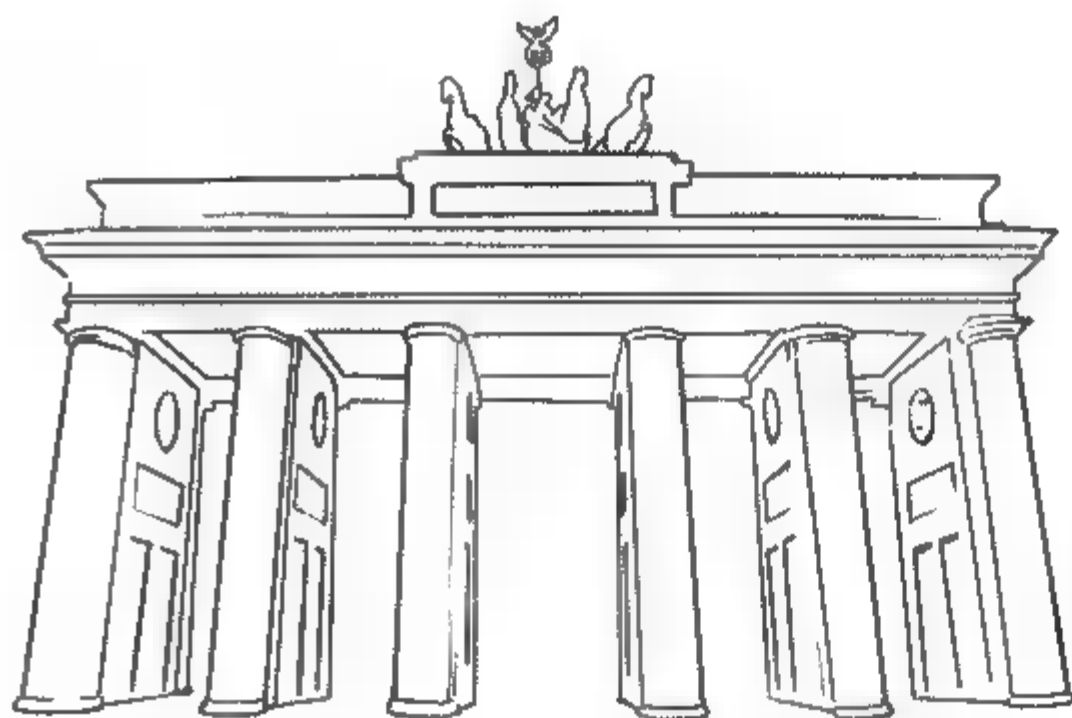


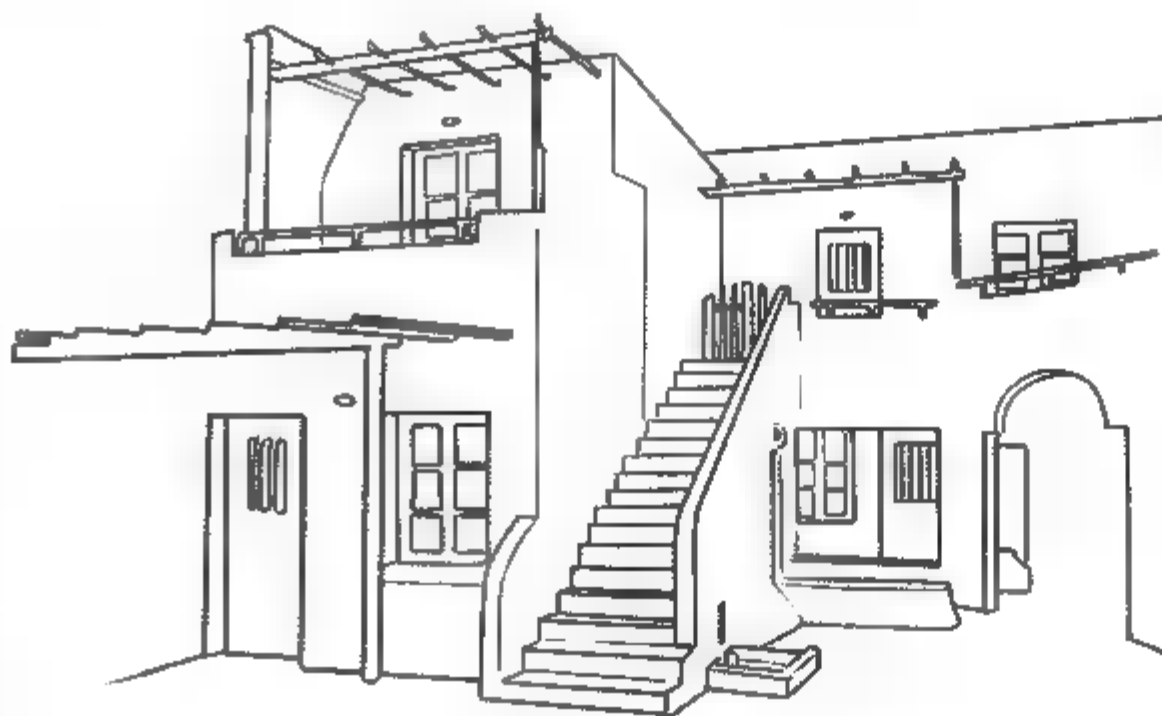
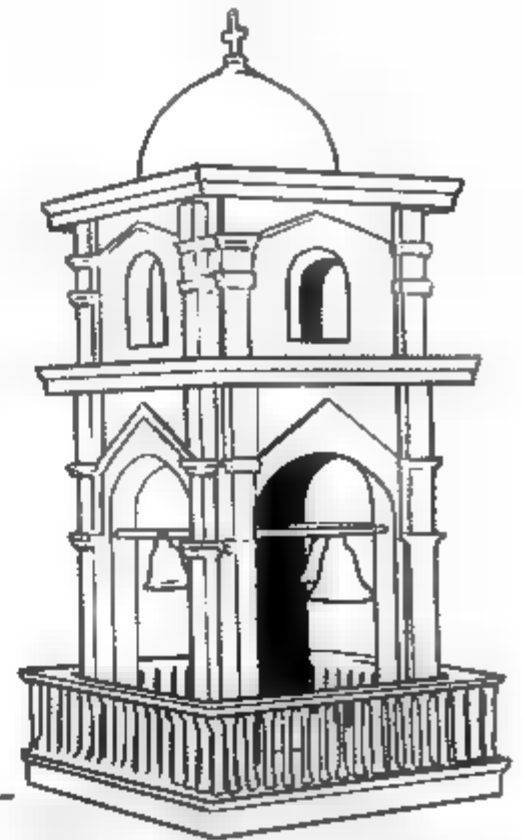
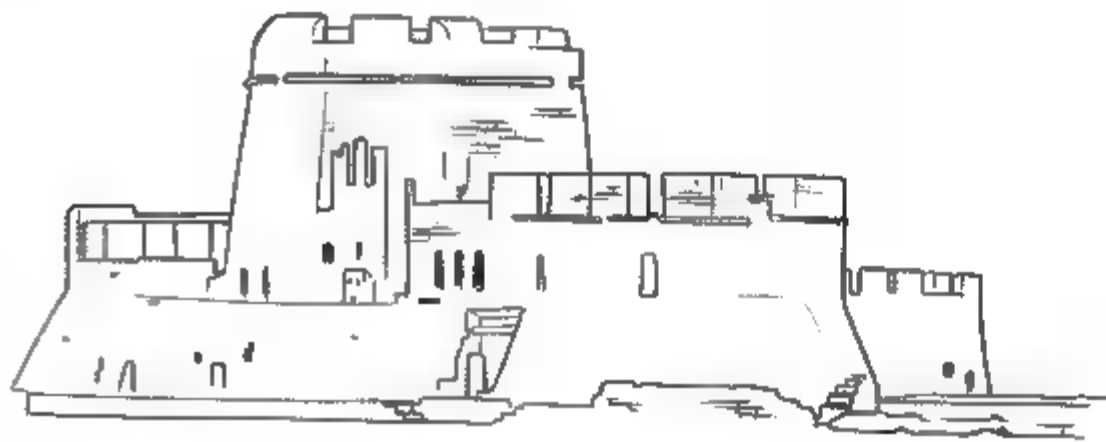
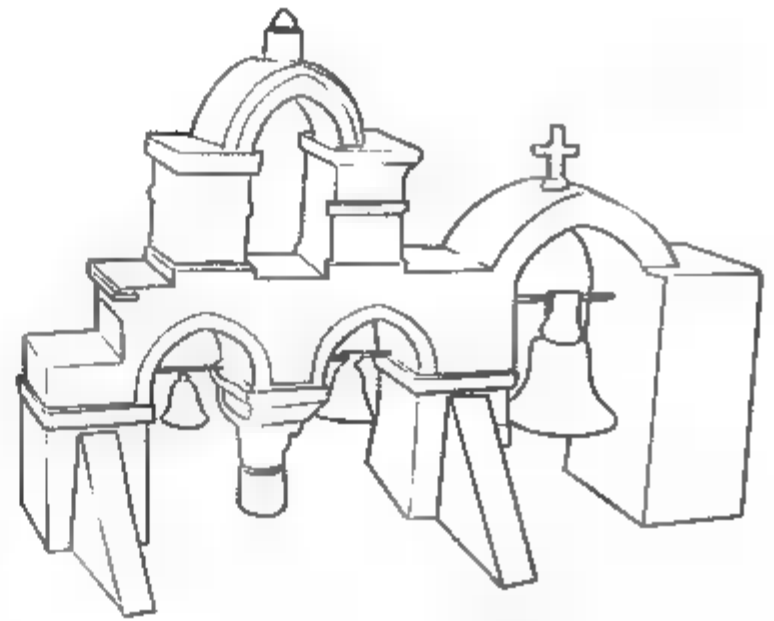


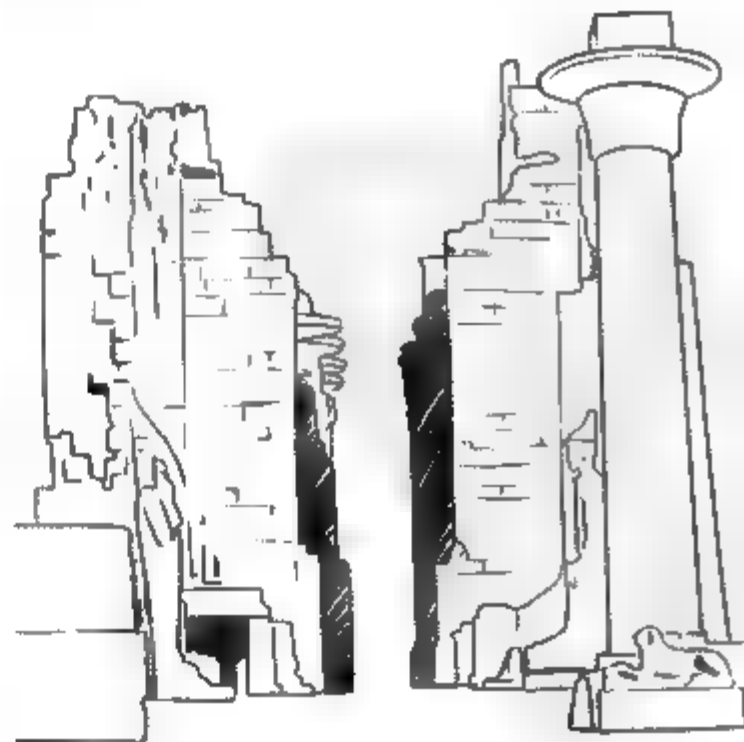
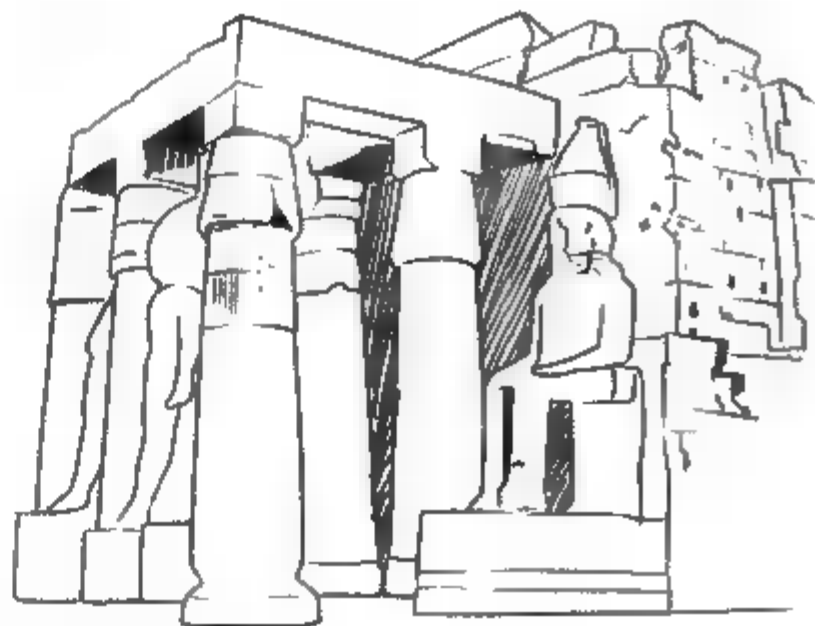
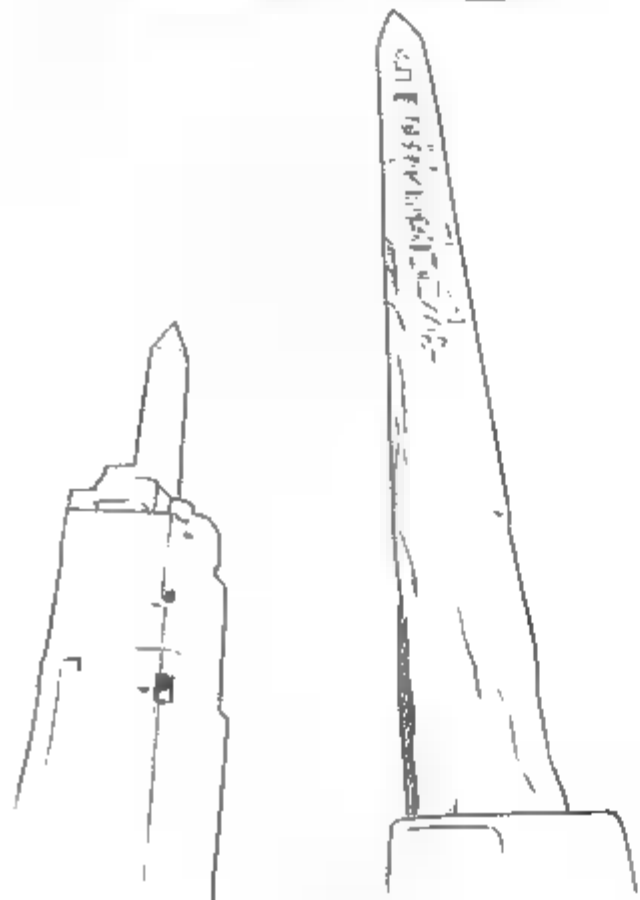




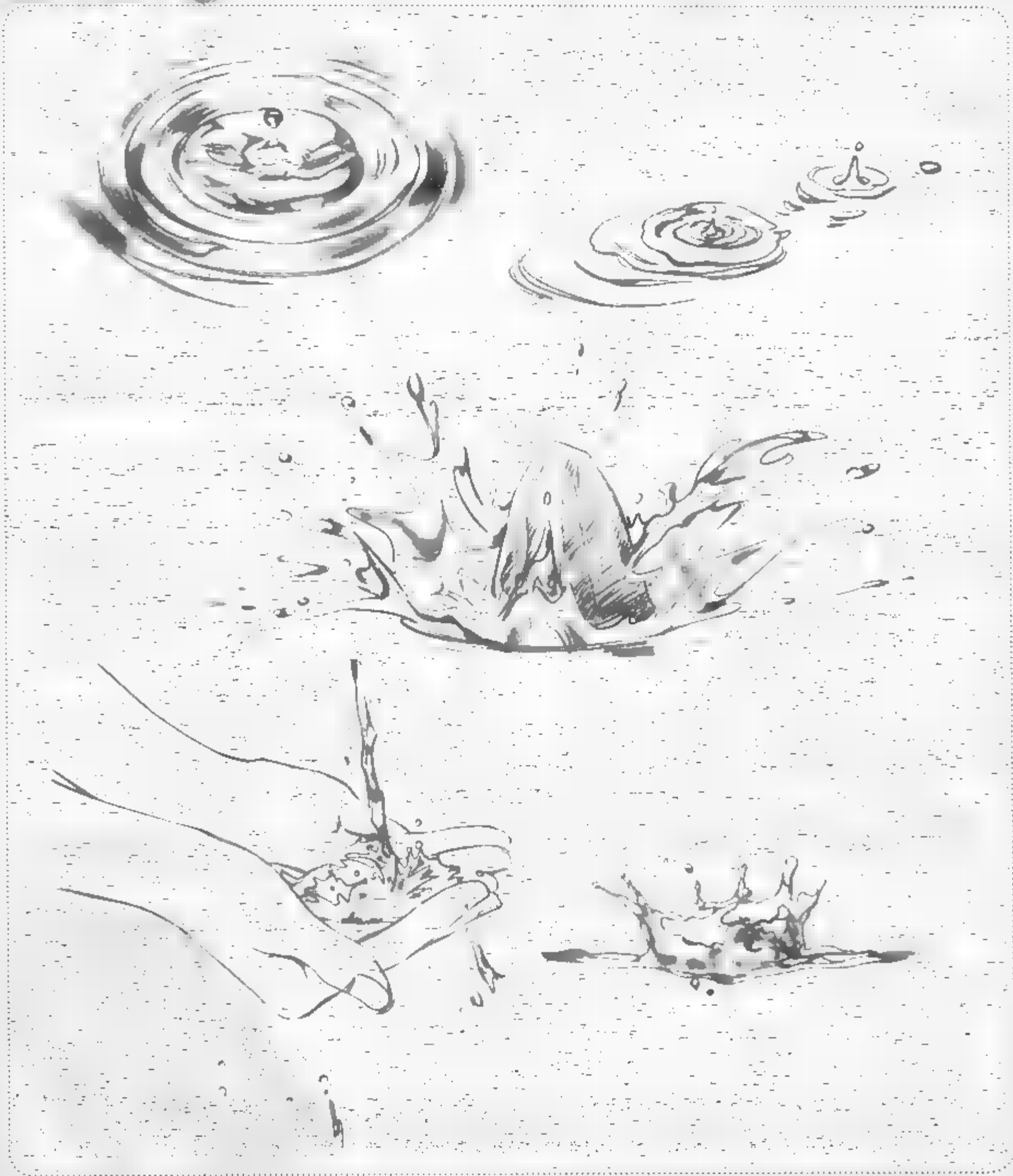


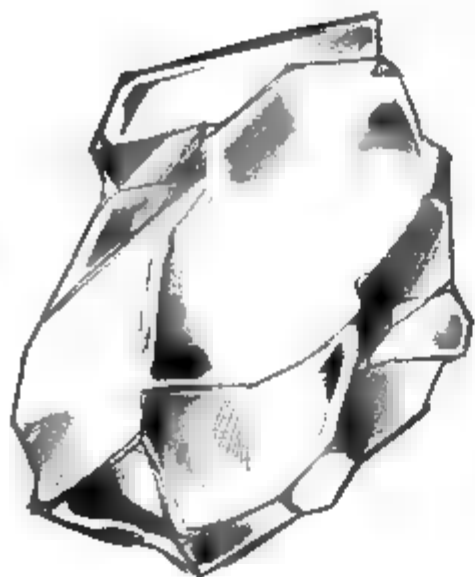


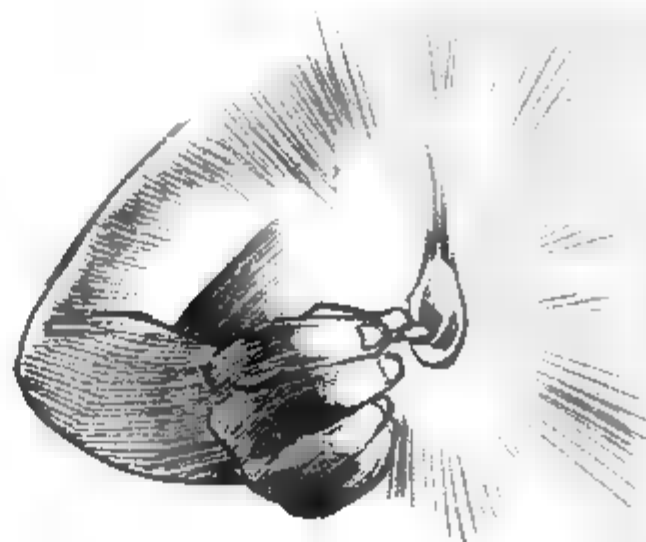
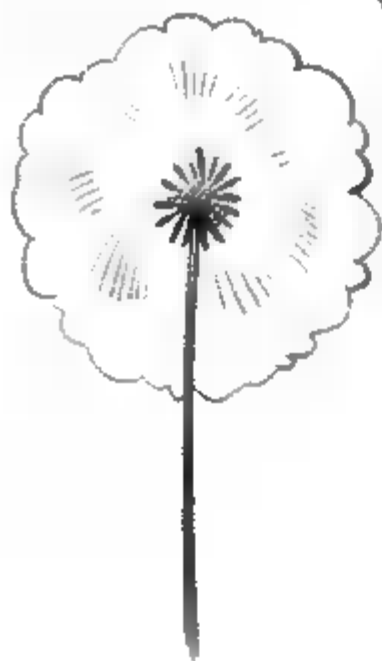
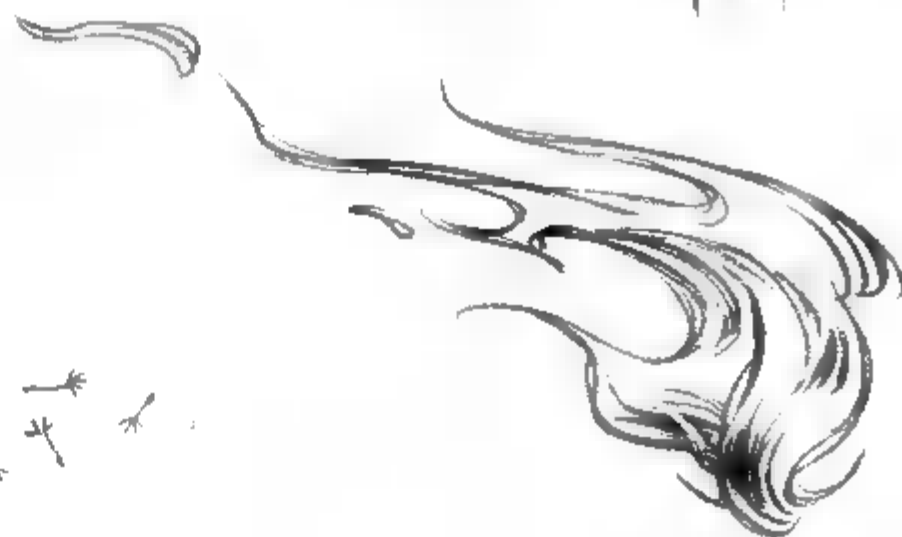
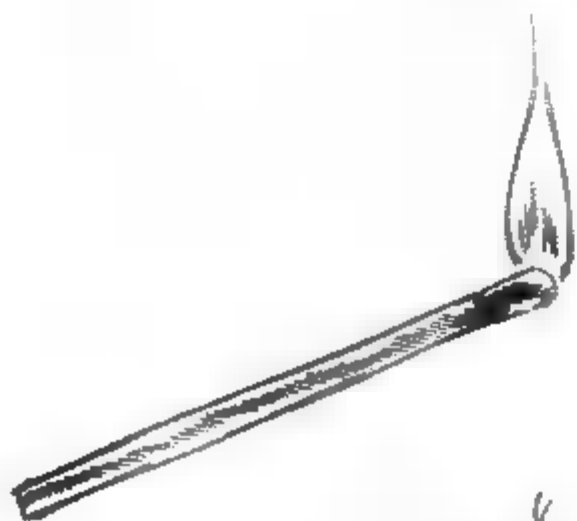


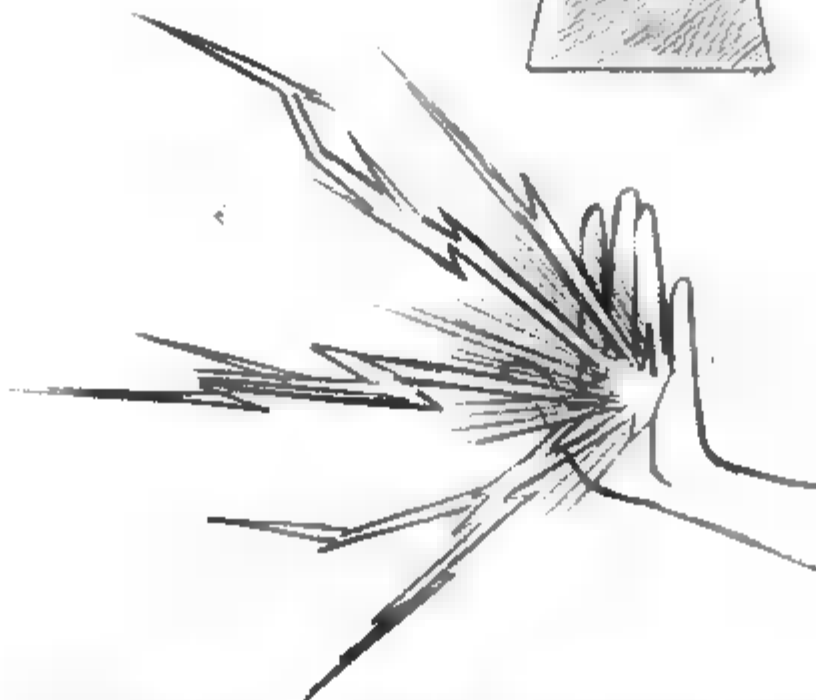
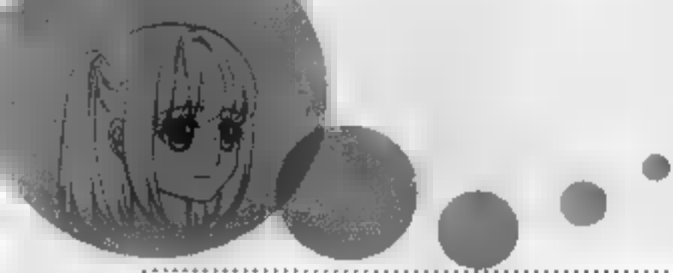


23. 自然元素

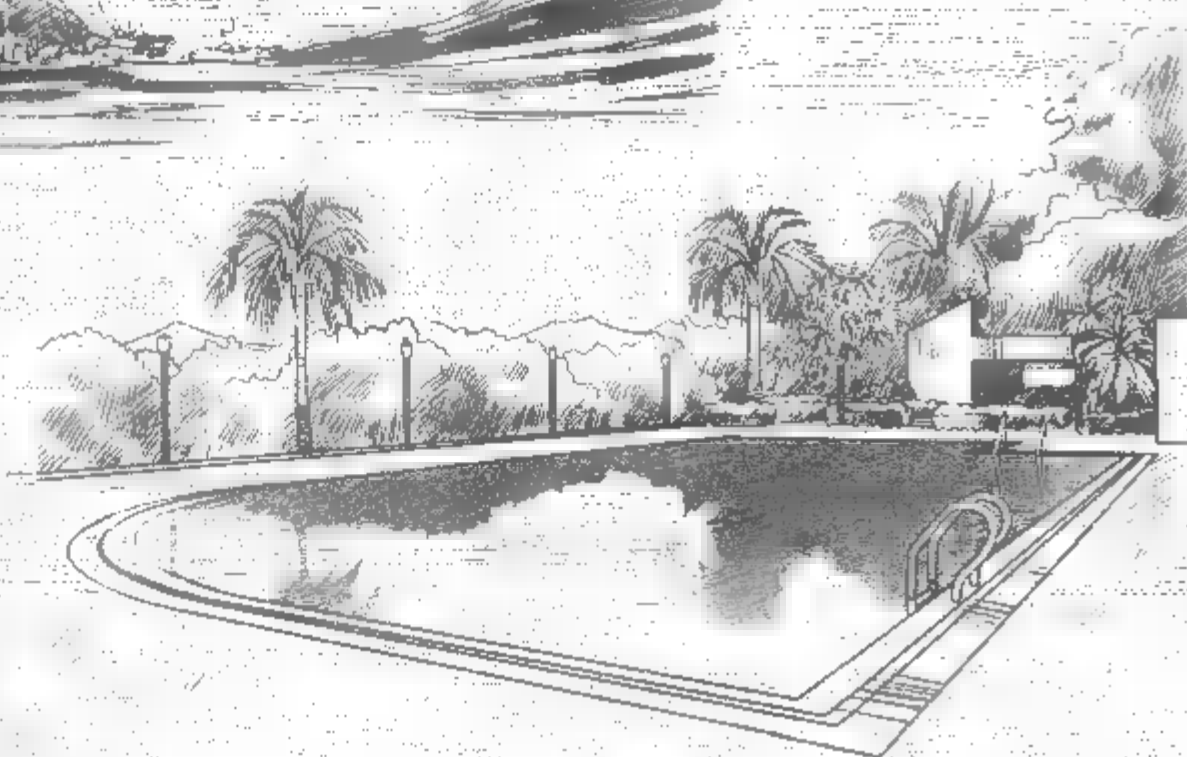
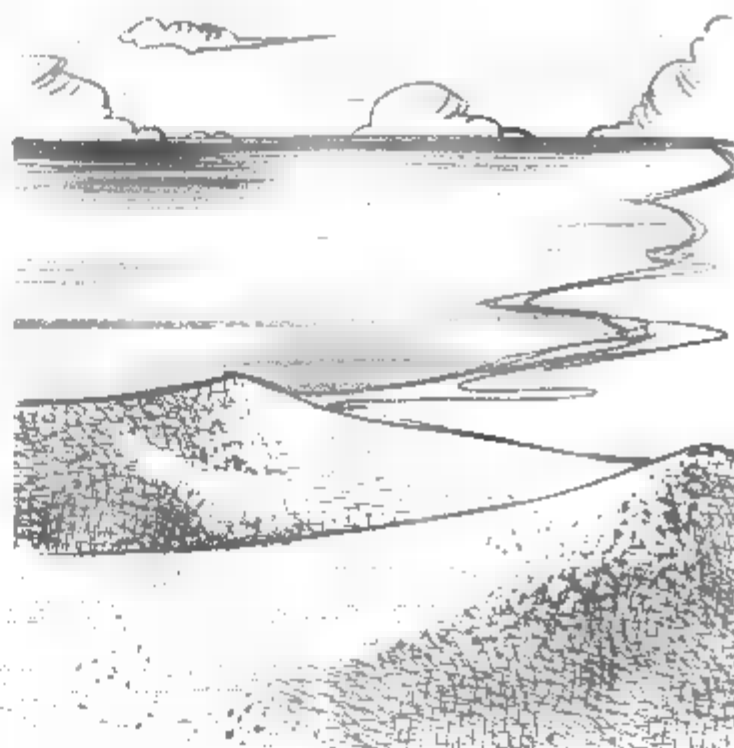




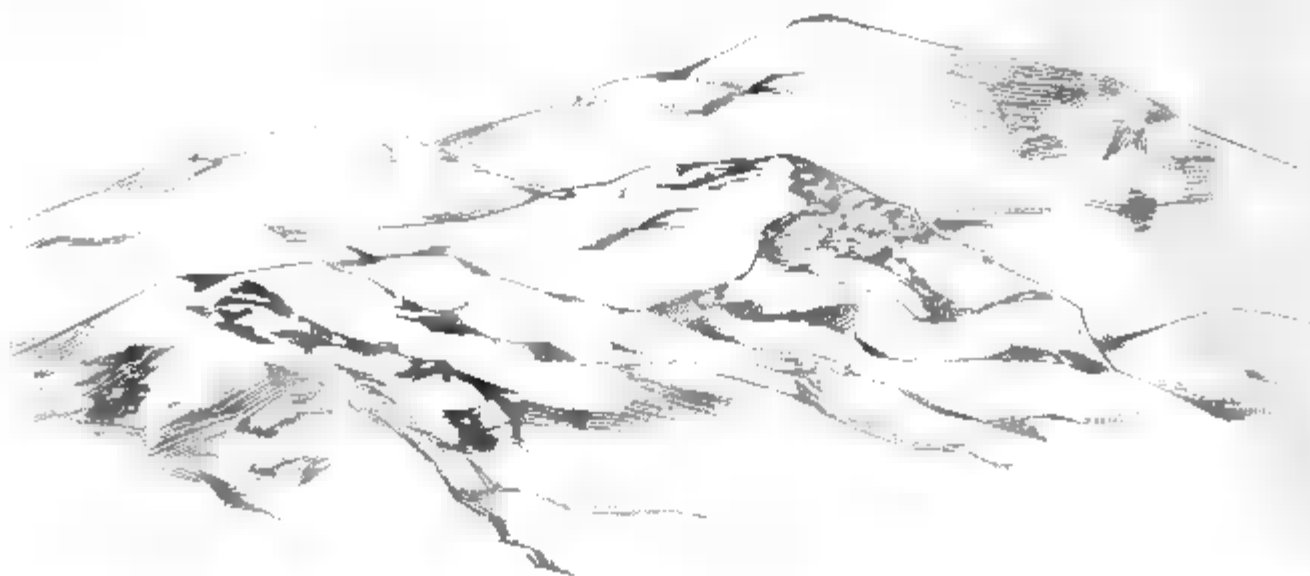
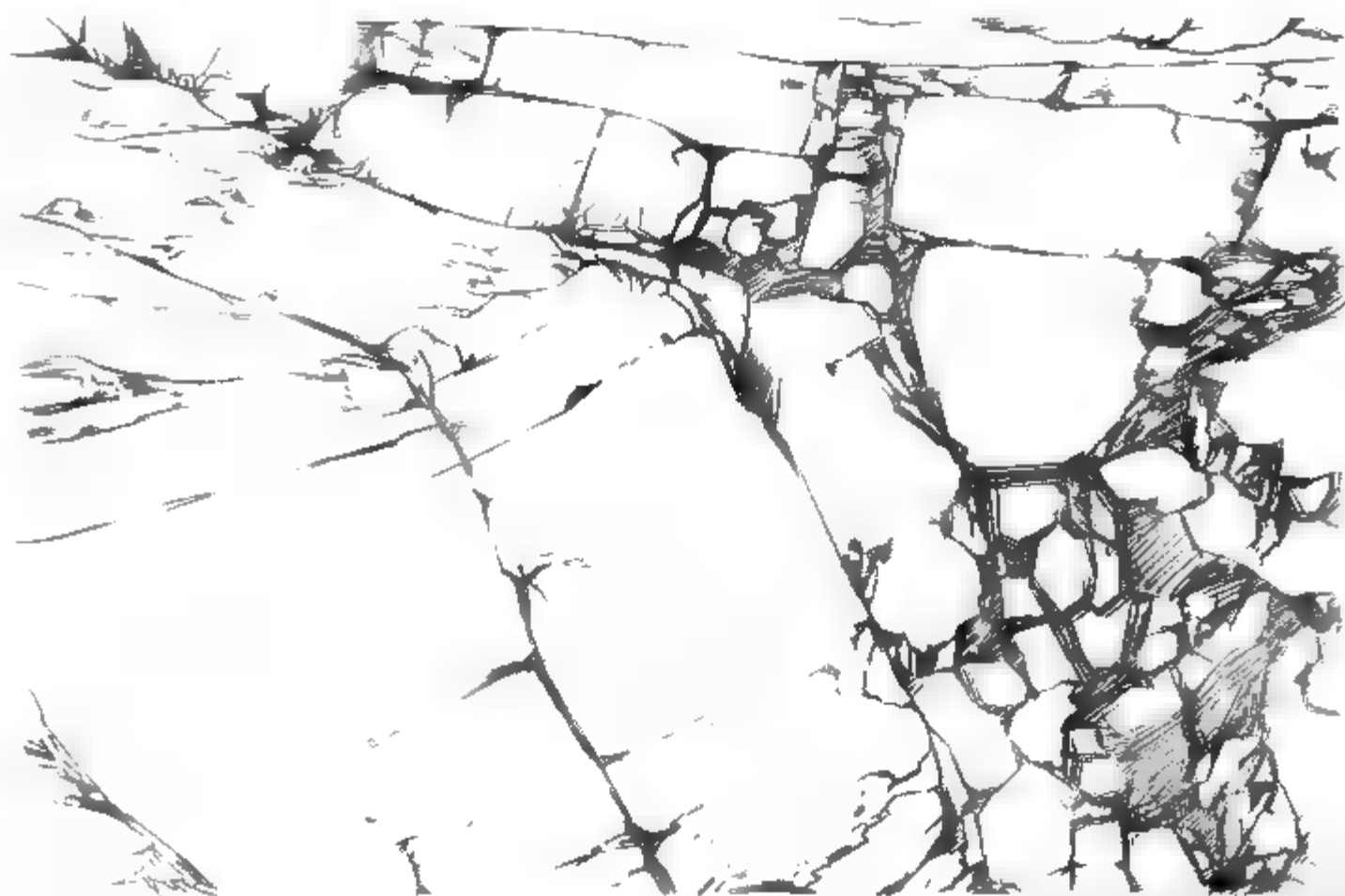
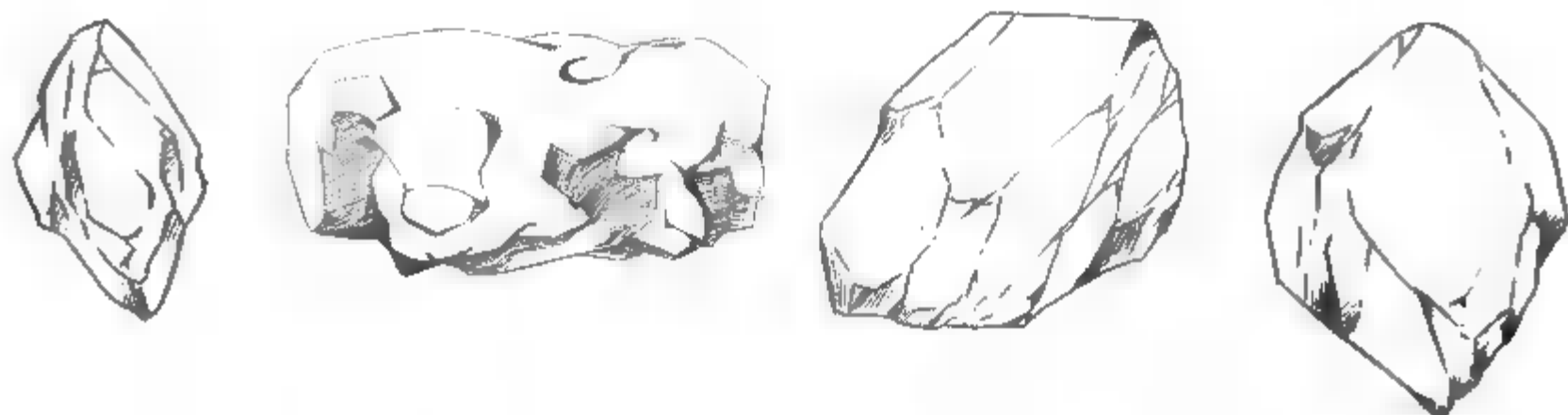


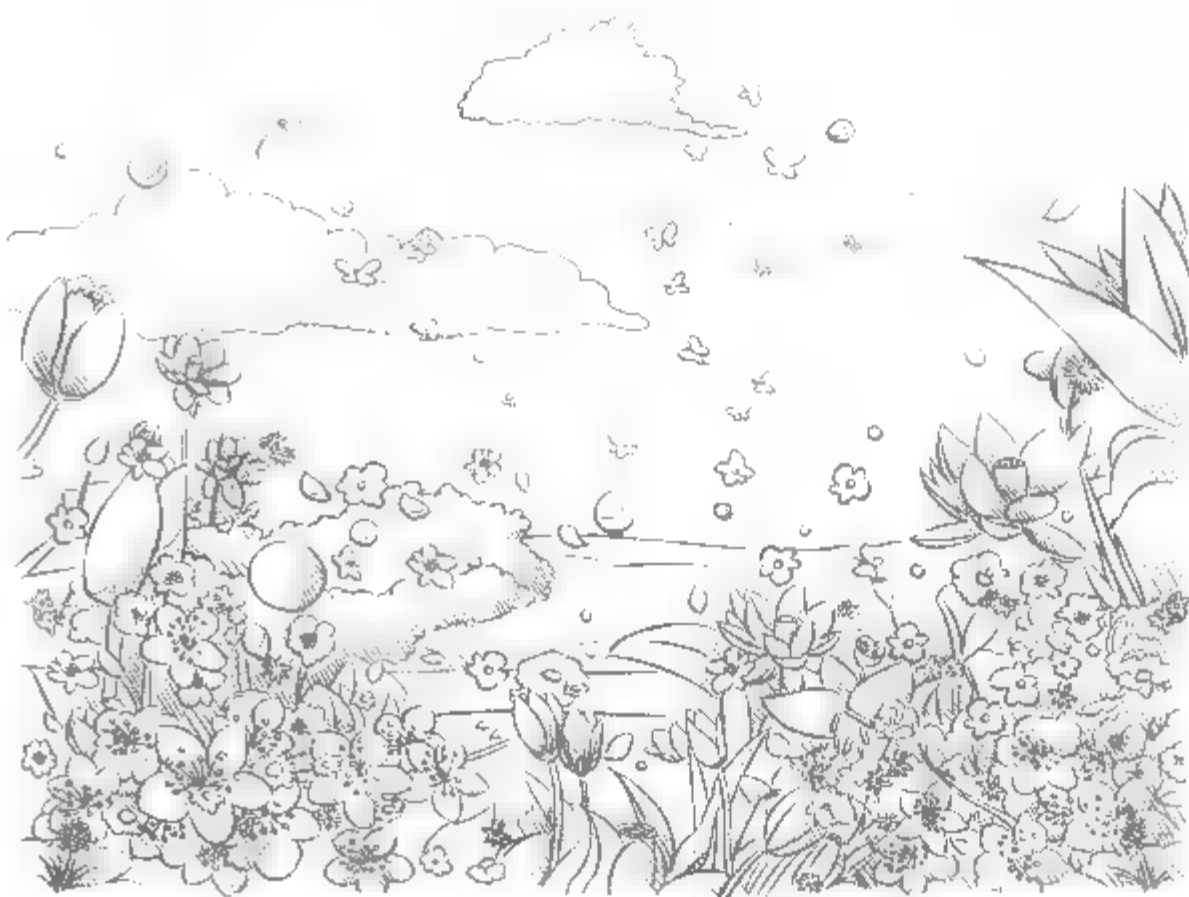


24. 自然景物类

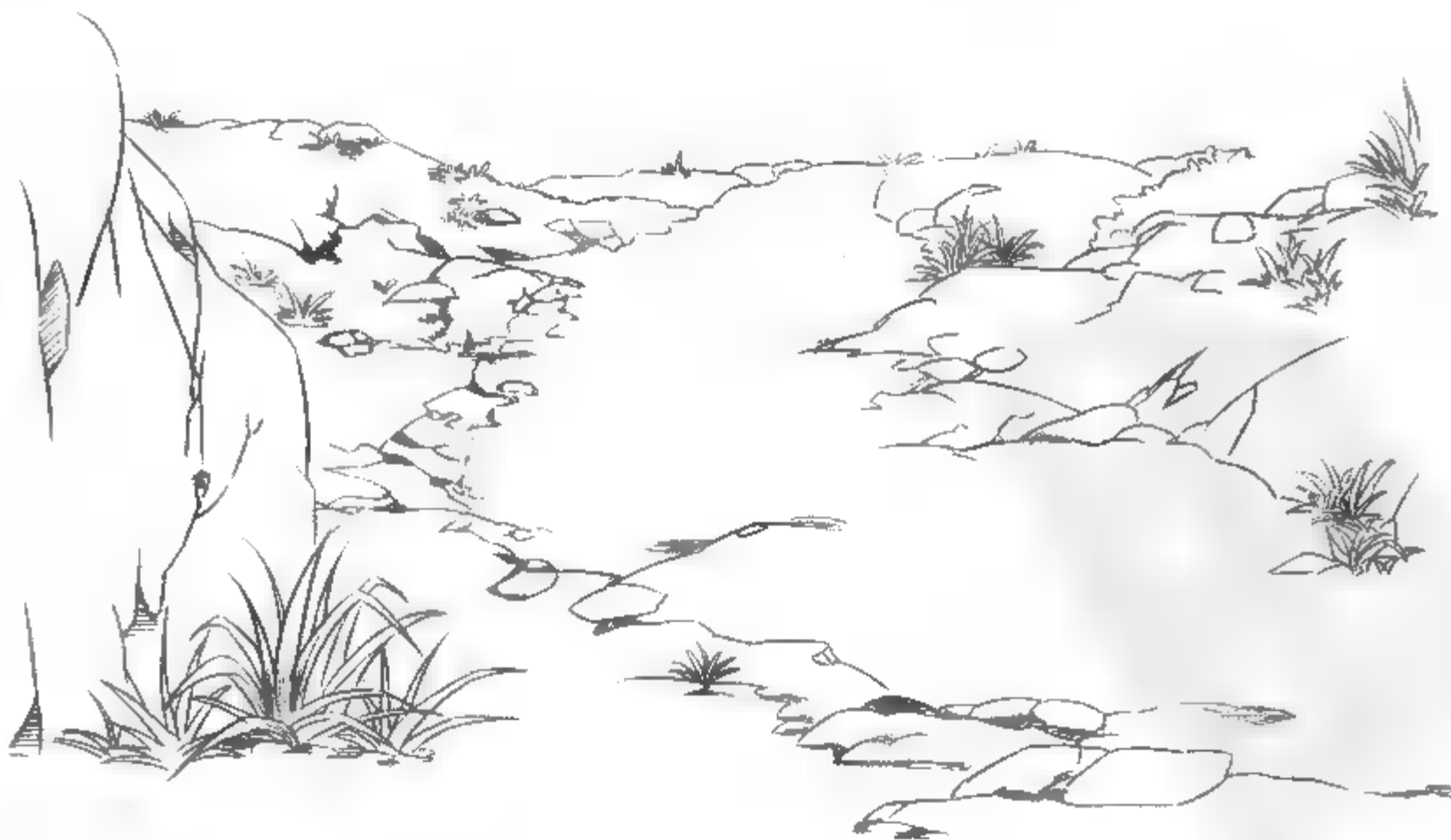
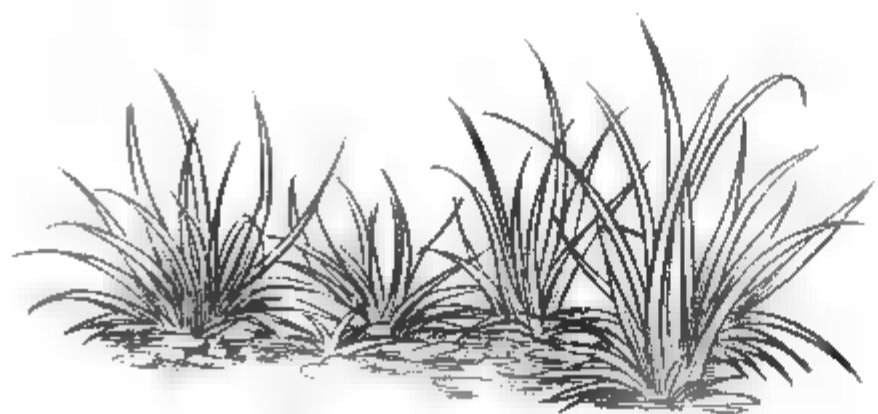








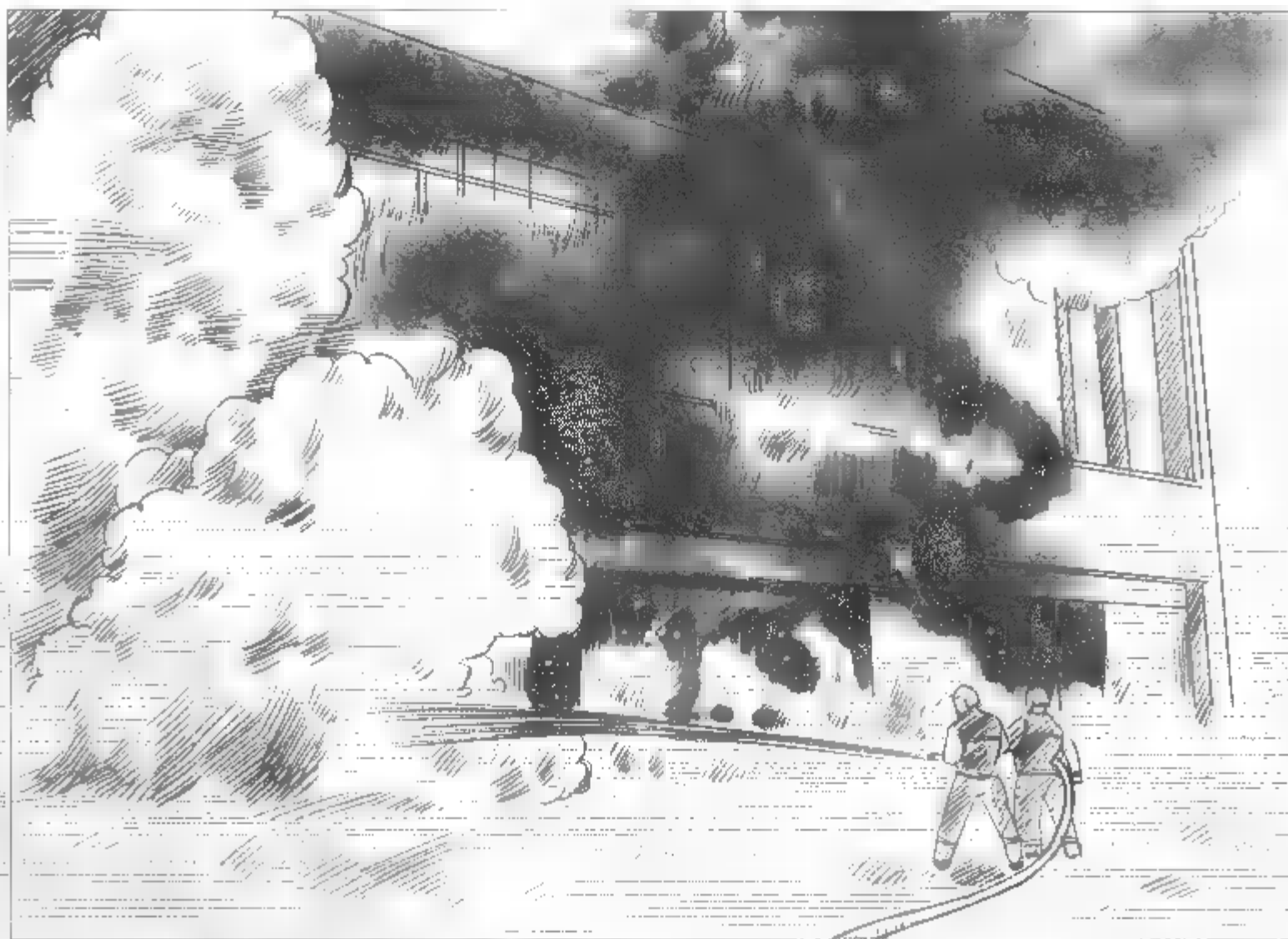




25. 人物与场景













原著编辑：白 雁

责任编辑：廖小强 刘冰冰

助理编辑：傅 玉

封面设计：六面体书籍设计
彭 涛 周 周

封面绘制：张 怡



《超级动漫大图鉴》系列图书是一套集技法讲解与图鉴素材为一体的综合性漫画教程。

本书深入具体地介绍了漫画质感表现的绘制技巧，而后提供了与其相关的大量精美图例。全书内容、结构设置使得漫画学习体系更加合理，学习过程更加有趣。读者在学习了前面的知识点后，能够参照相应的图例进行练习与创作。

技法讲解

+

图鉴素材

漫画创作的参考手册
与灵感来源！

全书共7章内容包含：

- 质感和表现质感的方法
- 表现材质的基本要点
- 场景的质感表现

- 人物的质感表现
- 自然物质的质感表现
水 / 冰雪 / 火焰 / 雷电 / 风

- 服饰的质感表现
轻纱 / 皮衣 / 布料
皮毛 / 呢子 / 盔甲
- 物品的质感表现
石质 / 骨质 / 塑料
金属 / 绸丝 / 玻璃



—— 上架建议 ——
动漫 / 卡漫技法

ISBN 978-7-5153-1546-1



9 787515 315461 >

定价：55.00 元